

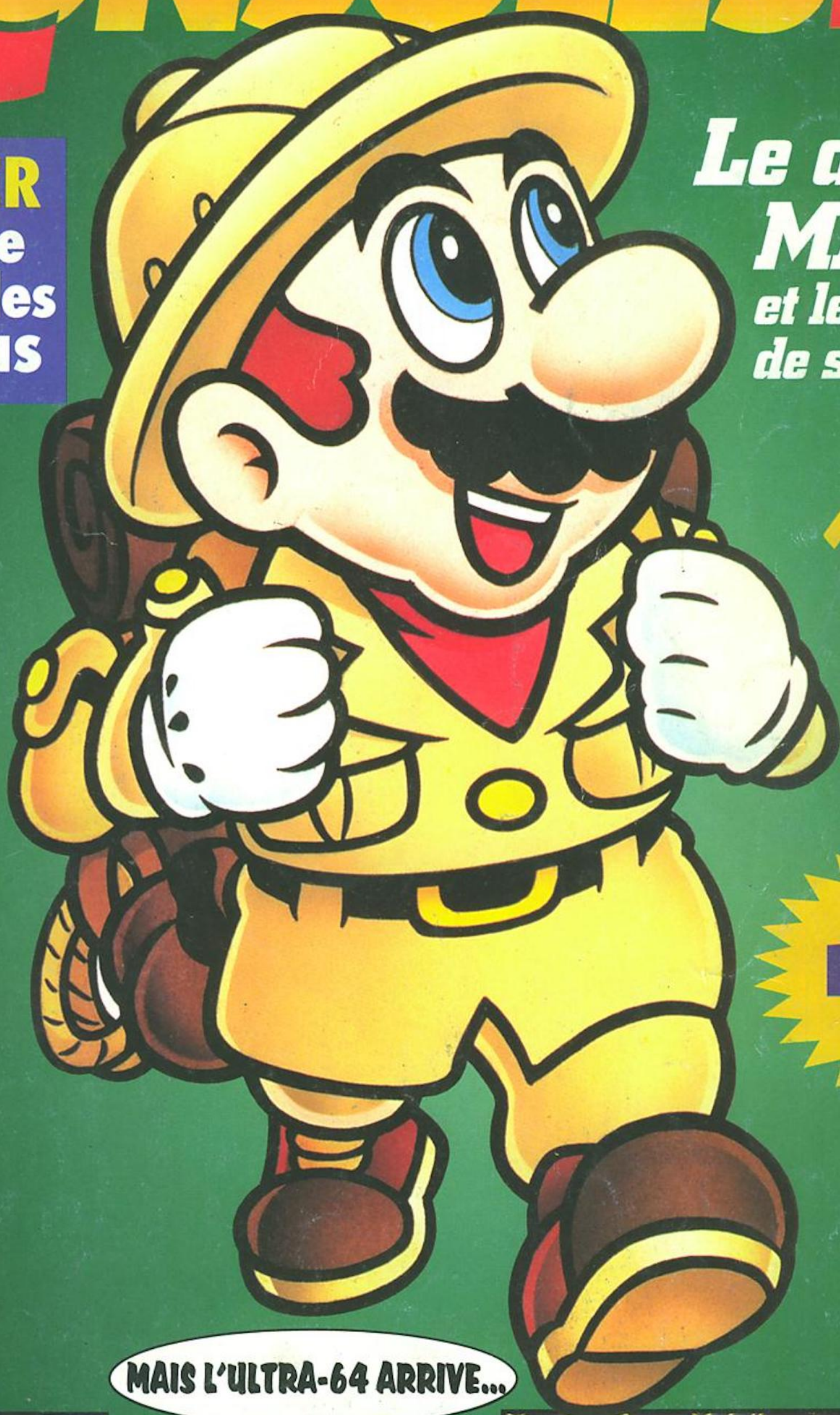
CONSOLES

DOSSIER
La fesse
cachée des
mangas

Le dernier
MARIO
et les révélations
de son créateur

Tous les
MX
secrets

SUPPLÉMENT
GRATUIT
LES HITS
DE NOËL



MAIS L'ULTRA-64 ARRIVE...

LA
SATURN
EST LÀ!



SECRET OF MANA 2

SFC

T 6745 - 44 - 32,00 F



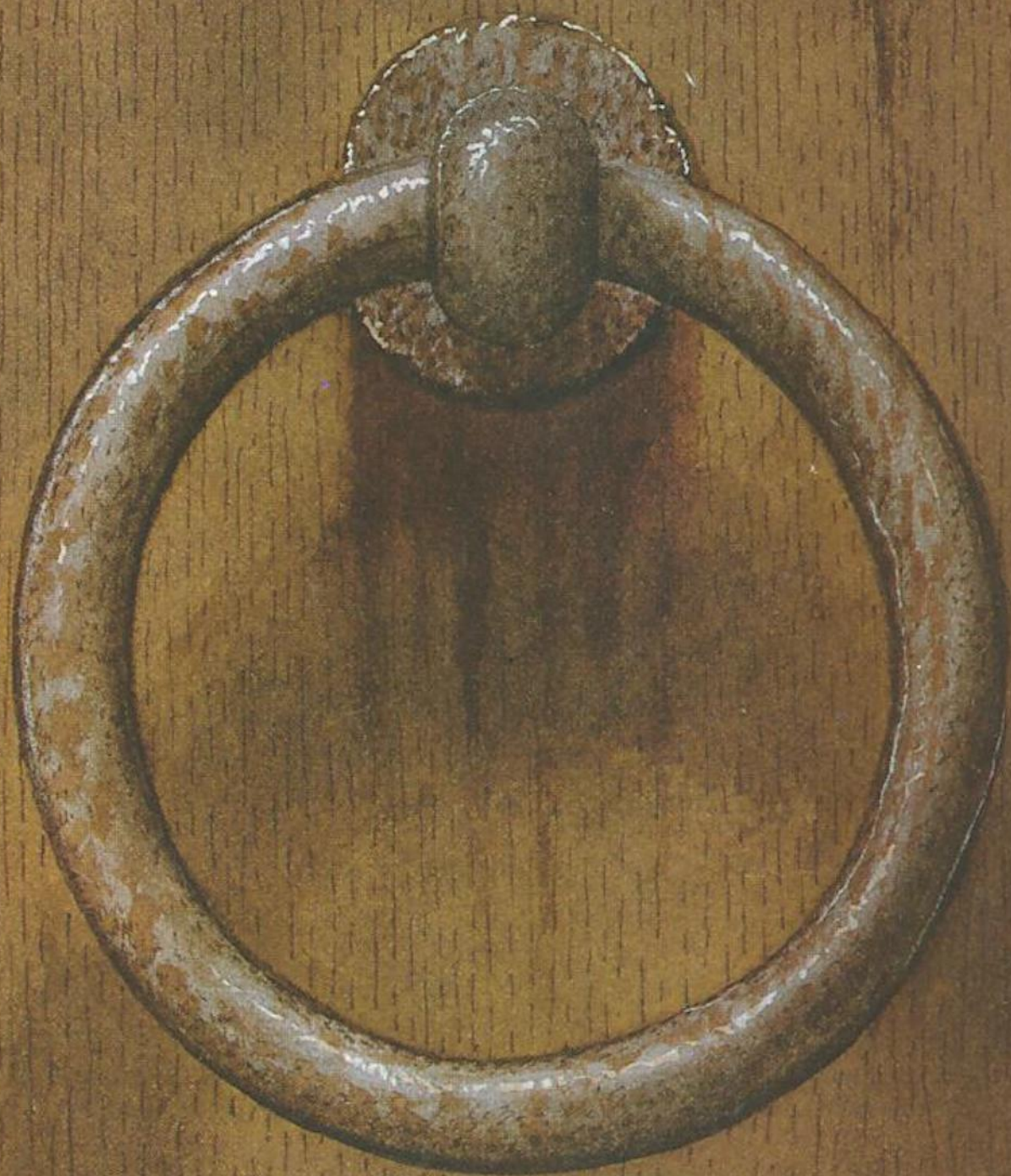
DANGER, DÉFENSE

(Sauf si tu aimes l'
les surprises, l'amour, les
la magie, les esprits
les légendes, les énigmes
et si tu te crois capable



ONSE D'ENTRER!

aventure, les voyages,
secrets, les rencontres,
les combats, les trésors,
l'exploration, les défis
de sauver le monde).





Couverture Consoles+ :
© Nintendo
Crédit photos machines:
Beldjoudi Djamilia

Couverture Supplément :
© Nintendo

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

36 GREAT HOLES (Megadrive 32X)	91
ASTAL (Saturn)	110
CHAOTIX (Megadrive 32X)	72
DIRT RACER (Super Nintendo)	84
ETERNAL CHAMPIONS (Mega CD)	103
FATAL FURY 3 (Neo Geo CD)	96
GEX (3DO)	104
GUNNERS HEAVEN (Playstation)	100
HOVER STRIKE (Jaguar)	86
JAMES POND 3 - OPERATION STARFISH (Game Gear)	78
JUDGE DREDD (Super Nintendo)	88
JUMPING FLASH! (Playstation)	94
MARIO'S PICROSS (Game Boy)	92
OBELIX (Game Boy)	82
PUTTY SQUAD (Super Nintendo)	74
PUZZLE BOBBLE (Neo Geo CD)	102
SHADOW SQUADRON (Megadrive 32X)	79
SIDE POCKET 2 (Saturn)	108
SUPER SIDEKICKS 3 (Neo Geo)	90
SUPER TURRICAN 2 (Super Nintendo)	70
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN (Megadrive)	76
THE FLINTSTONES (Super Nintendo)	80

NOUS REMERCIONS
POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION
• LES MAGASINS: A GAME WORLD,
ESPACE 3, MICROMANIA, KONCY,
NEW TECH CITY, NEW TECH VIDÉO,
PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE
SAMOURAI GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANÇAIS:
FAMICOM TSUSHIN, KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

GRATUIT DANS CONSOLES+

Ce numéro n'est complet qu'avec le supplément 32 pages salon de Los Angeles.

LE JAPON EN DIRECT

Quand Banana San ne sent pas la terre trembler sous ses pieds, qu'il parvient à éviter les effluves de gaz dans le métro japonais, il prend le temps de nous parler de Shin Shinobi, de Blue Wolf et de Riglord Saga sur Saturn, mais aussi de Secret of Mana (Super Famicom) et de Philosoma sur Playstation.



Shin Shinobi n'est pas, il faudrait l'interdire. La question ne se pose pas, puisqu'il est déjà là.

NEWS

De nouveaux accessoires pour la Saturn, des manettes pleines de boutons et pourtant en excellente santé, un aperçu de ce qui va sortir sur Playstation, la future 3DO 64 bits... Chaud, dit chaud!

PREVIEWS

L'été sera-t-il aussi chaud que l'an passé? L'essentiel des nouveaux jeux pour vous accompagner durant les grandes vacances.

LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

Le film le plus attendu du moment. "La Cité des enfants perdus", qui a fait l'ouverture du festival de Cannes, risque de devenir la nouvelle référence en matière de trucages numériques. Quand on sait que des adaptations sur Playstation et PC CD-Rom sont prévues...

TIPS

Switch a deux passions dans la vie: la musique techno (on peut plus!) et les filles (encore, encore!). Quand l'un vient à manquer, il se précipite sur ses consoles et nous livre les meilleurs tips du moment.

ANIMÉ+ DE FESSE

Si Sega a la tête dans les nuages, le Panda a la raie blanche au milieu des fesses. C'est avec le plus grand sérieux et tout un tas de photos que notre spécialiste des mangas vous a concocté un dossier spécial sur les animés érotiques japonais. Shocking!

TESTS

70

Sonic décolle sur la 32X, Batman et Robin font un tour sur la Megadrive, Stallone alias Judge Dredd se paye une partie de plaisir sur Super Nintendo... Il y en aura pour tout le monde et sur toutes les consoles.



Kombat, le plus Mortal des III. Nouveaux personnages, nouveaux coups, nouveau, quoi.

CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM

93

La Playstation confirme son amour pour la 3D mappée, Astal sur Saturn nous en met plein la vue et Fatal Fury 3 fait exploser la Neo Geo CD! A consommer sans aucune modération.

ARCADE

114

En apprenant la sortie de Mortal Kombat III, Marc s'est rué dans la salle d'arcade la plus proche et nous a rapporté ses meilleures photos. Du grand art (MK III, pas Marc...).

SPEEDY GONZATEST

117

Quand une souris s'affole pour tester un maximum de tests en un minimum de place, il y a forcément des dégâts dans l'air. Etat des lieux.

COURRIER

118

Quand un Nano, espèce très rare de Troll, rencontre son Maître et qu'ils s'unissent, cela donne naissance à un Bomboy. Cette petite créature à la moustache rousse dépasse rarement le centimètre mais répond toujours à vos questions.

KILLER... ZE TOUJOURS

122

Quand Ze va au cinéma pour y voir le dernier Jean-Claude Van Damme dans "Street Fighter", il a certainement beaucoup de choses à raconter, et pas que des jolies!

SERVICES+

123

Mangana, jolie jeune fille au sourire ravageur et au fusil en fleur, rapporte tout ce qu'il faut savoir sur les jeux et, surtout, où les trouver.

LES PETITES ANNONCES

128

Jeune homme grosse cartouche cherche jolie console bien roulée pour union sacrée... et plus si compatibilité.



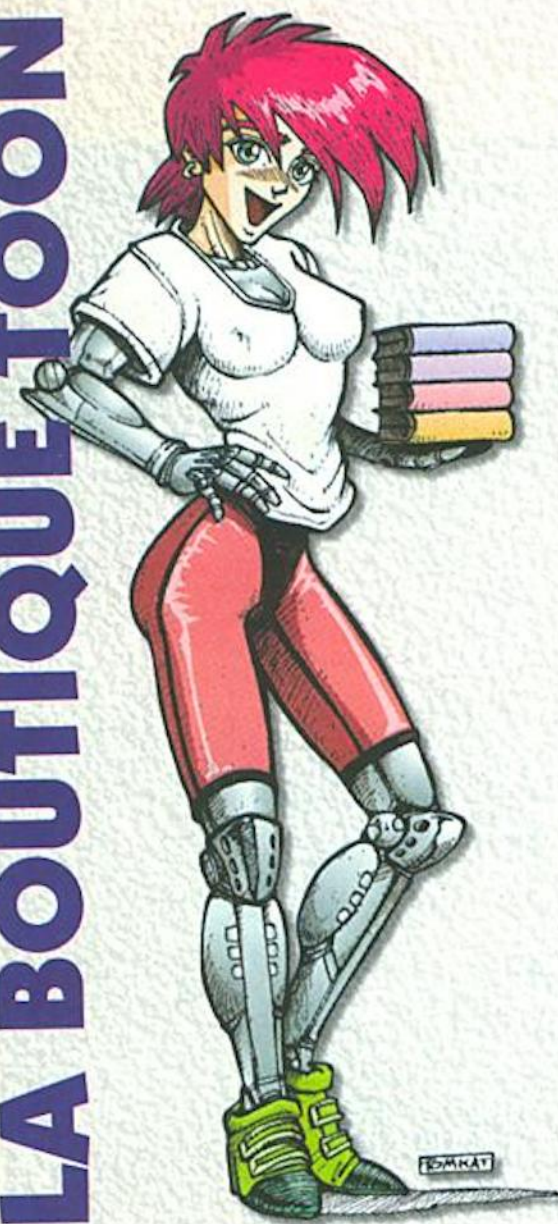
Consoleux, rassurez-vous, les affaires reprennent! S'il ne s'est pas passé grand-chose dans l'univers des jeux vidéo ces derniers mois, le tempo aujourd'hui s'accélère. La Saturn vient de sortir aux USA et elle arrive en France dans quelques semaines; quant à

la Playstation, elle sera là d'ici à fin septembre. D'autre part, des tonnes de nouveautés étaient présentées au salon de Los Angeles, que ce soit sur les 16 bits ou sur les nouvelles machines. Je serais vraiment surpris si vous ne trouviez pas votre bonheur parmi la centaine de nouveaux jeux que nous vous présentons dans notre supplément ainsi que dans les pages Japon de Consoles+. La seule déception, c'est le retard de l'Ultra-64 – mais il faut avouer qu'on s'y attendait. En plus de toutes ces nouveautés et des tests du mois, ce numéro regorge de surprises. Marc s'est pris la tête comme un fou avec Mortal Kombat III pour vous livrer tous les coups qui vous permettront d'éclater vos potes dans les salles d'arcade tandis que Spy enquêtait sur le film "La Cité des enfants perdus" ainsi que sur le jeu très prometteur qui en sera tiré. De son côté, le Panda s'est laissé aller à ses bas instincts, ce mois-ci, en faisant une étude très pointue sur le sexe dans les mangas. Il s'est plongé sur son sujet avec tellement d'enthousiasme qu'il m'a fallu censurer les illustrations les plus chaudes... On se calme! Quant à Banana, il a réussi à obtenir un entretien avec le créateur de Mario et est parvenu à lui soutirer des documents inédits. Vous avez donc de quoi rêver en attendant le numéro d'été de Consoles+, dans lequel nous vous réservons quelques surprises.

Alain Huyghues-Lacour

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+ c'est terminé! Mais ne désespérez pas: si vous êtes perdu dans un jeu, vous avez toujours la possibilité d'utiliser votre Minitel. En faisant le 3615 code CONSOLESPLUS, vous trouverez certainement la solution à vos problèmes. Ceux qui ne possèdent pas de Minitel peuvent téléphoner au 36 68 00 64, un service vocal les y attend de voix ferme!

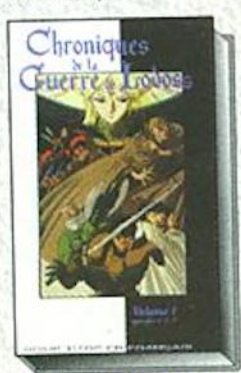


EN JUIN, COMPLÉTEZ VOUS

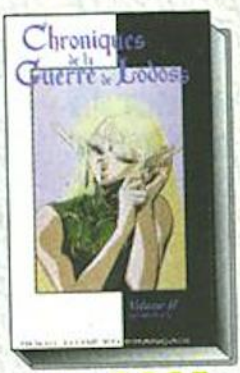
POURQUOI CES BAISSSES DE PRIX ? Tout simplement parce que ces cassettes font parties de séries, et que le ou les dernier(s) épisode(s) (*) NDCQSFLP : Oui, je sais, c'est limite comme titre. J'aimerais vous y voir à trouver une rime en « in ». Et puis j'ai pas trouvé de proverbe bien ancré dans l'image de solidité, de pérennité quasi séculaire de La Boutique Toon. D'ailleurs mon grand-père vendait du DBZ, sous le Front Populaire. Et ma grand-mère en



147F 129F
Ranma 1/2 1



167F 149F
Lodoss 1



137F 129F
Lodoss 2



137F 129F
Lodoss 3



127F 109F
Cyber City 1



127F 109F
Cyber City 2



167F
Urotsukidōji 1

HOP ! TOUS LES ARTICLES, TOUS LES PRIX



Video Girl Ai 6



Ranma 1/2 6



Gunnm 2



Sailor Moon 2



T-Shirt «Gohan»



T-Shirt «Trunks»



Hero Collection 3 Sa



Hero Collection 3 Sa



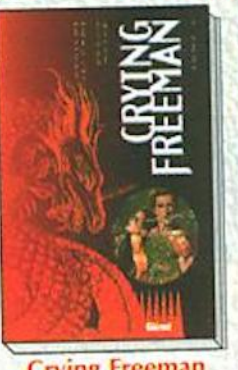
Slow Step



Dominion 2 VF



Kaméha 3&4



Crying Freeman



Dominion



Striker



Appl.

CADEAU : un CADEAU !

- Le cadeau cadeau gratuit est une surprise que vous ne connaissez pas, mais ce qui est sûr c'est qu'il -ou elle- est glissé(e) avec chaque commande !
- Offre valable jusqu'au 30 juin 95.

CADEAU : Points TOON

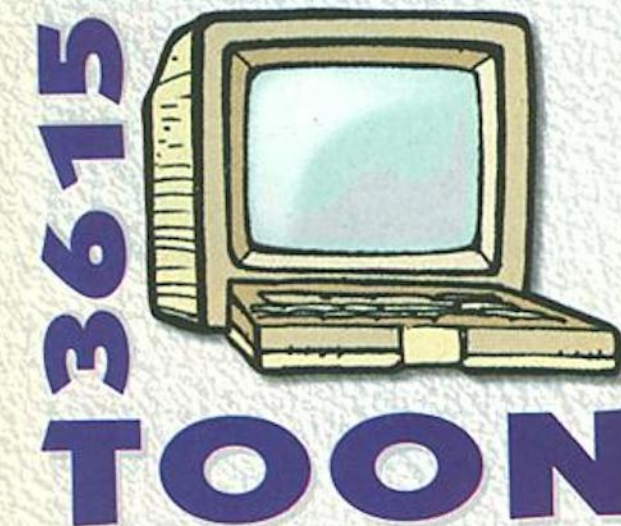
- Chaque commande vous rapporte des Points Toon (1 par 100F), à échanger contre les articles du catalogue !
- Par exemple, une commande de 327F rapporte 3 Points Toon (un manga gratuit!)

EXPÉDITION IMMÉDIATE

- Votre commande est expédiée le jour même de sa réception. Elle ne dort pas !
- Commande avant 14h par minitel ou téléphone : expédition dès l'après midi.
- La sortie des articles est parfois repoussée, merci de ne pas nous en tenir rigueur !

FRAIS DE PORT FIXES

- Frais de port fixes (27F), quel que soit le nombre d'article de votre commande.
- Et la livraison Colissimo (2 jours maximum) coûte seulement 10F de plus !



News japanimation, dialogue en direct, petites annonces, boîtes aux lettres, jeux primés, Son Gotoon (le gourou) te répond, drague à mort, discographies, fiches techniques de DA's. Entre autres. Vidéos, Mangas, tout y est. Hop.

Le 3615 TOON (édité par Pixel) ne coûte que 1,27 F/mn, soit à peu près 4 Carambar/mn. L'abus du 3615 TOON est dangereux pour Carambar SA. Sortez couverts.

3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !



DBZ 8



DBZ 9



DBZ 10



DBZ 11



Iria 1



Borgman 2058



COBRA



KEN



MACROSS



Porco Rosso



GUNNM



COBRA

- Goku » DBZ 11 «L'histoire de Trunks»
Mangas DB 1 à 14 (Français) 37F
DB 1 «Sangoku» DB 2 «Kamehameha» DB 3 «L'initiation» DB 4 «Le tournoi» DB 5 «L'ultime combat» DB 6 «L'empire du reuban rouge» DB 7 «La menace» DB 8 «Le duel» DB 9 «Sangohan» DB 10 «Le miraculé» DB 11 «Le grand défi» DB 12 «Les forces du mal» DB 13 «L'empire du chaos» DB 14 «Le démon»
Vidéos Dominion (VF Secam) 1 129F 2 147F
Manga Dominion (Français) 77F
Mangas Gunnm (Français) 1 2 40F
Vidéo Iria (S/F, Secam) 137F
Magazine Kaméha (320p., relié, Français) 47F
Kaméha 1&2 Kaméha 3&4 Kaméha 5&6
Vidéo Lodoss 1 (ép. 1-2-3) (S/F, Secam) 149F
Vidéos Lodoss (S/F, Secam) 129F
Lodoss 2 (ép. 4-5) Lodoss 3 (ép. 6-7)
Vidéo Lodoss 4 (ép. 8-9) (S/F, Secam) 137F
Vidéo Maps (S/F, Secam) 1 129F 2 147F
Mangas Orion (Français) 77F
Orion 1 Orion 2
Vidéo Ranma 1/2 (S/F, Secam) 1 129F 2 147F
Mangas Ranma 1/2 (Français) 37F
Ranma 1 «Sangoku» Ranma 2 «La rose noire» Ranma 3 «L'épreuve de force» Ranma 4 «La guerre froide» Ranma 5 «Les félins» Ranma 6 «L'ancêtre»
Mangas Sailor Moon (Français) 37F
Sailor Moon 1 Sailor Moon 2 Sailor Moon 3

- Vidéo Slow Step (S/F, Secam) 147F
Mangas Street Fighter II (Français) 47F
St. Fighter 1 St. Fighter 2 S. Fi.
Manga Striker (Français) 47F
Vidéo Urotsukidōji (VF, Secam) 1 147F
Vidéos Urotsukidōji III (VA, Pal) 147F
III.1 III.2 III.3 III.4
Vidéos Ushio&Tora (S/F, Secam) 1 147F
Mangas Video Girl Ai (Français) 30F
VGA 1 «Un amour impossible» VGA 2 «Vigilance» VGA 3 «Régénération» VGA 4 «L'expérience» VGA 5 «Dualité» VGA 6 «Le dénouement» VGA 7
Vidéos Yohko (S/F, Secam) 1 2 147F
Hero Collection 3 Disponibles en S/F, Secam
DBZ. Précisez à la commande Sailor Moon la quantité bien sûr.
Le sachet de 10 cartes 27F
Les 5 sachets 127F
Les 10 sachets 227F
20 sachets+poster de toutes les séries
T-Shirt blanc 100% coton.
T-Shirt Motif «Trunks» 87F
Taille Small Taille Medium Taille Large
T-Shirt Motif «Gohan» 87F
Taille Small Taille Medium Taille Large
Sweat gris 50% coton/50% acrylique
Sweat «Gohan» Taille Unique 127F

COBRA, KEN, MACROSS

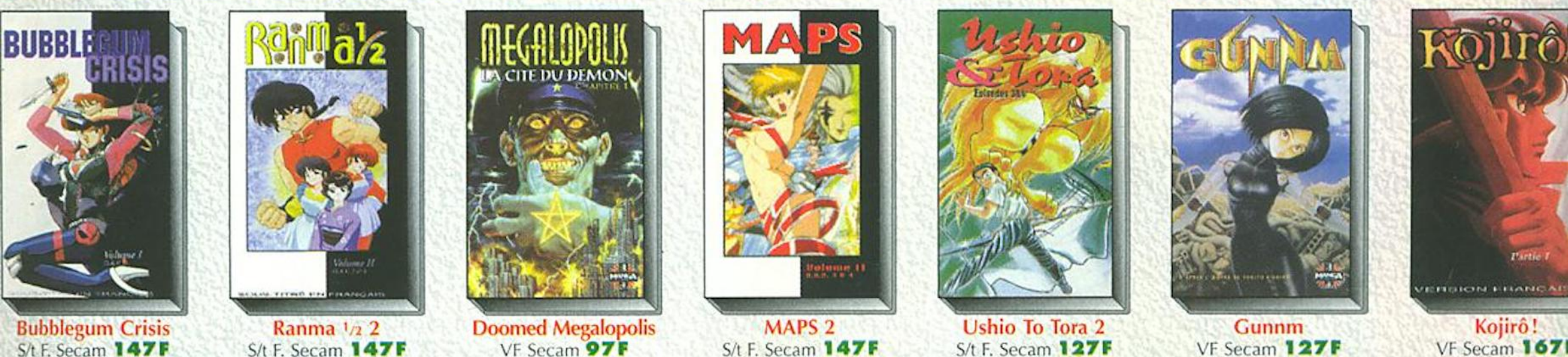
COBRA, le grand classique de la série non censurée. KEN Le film est tiré de la fameuse série de dessin animé ROBOTECH. Cobra (Secam VF) 167F - Macross (Secam VF) 167F - Gunnm 3 (fin juin) Rosso 1 et 2 (fin juin) 57F - (fin juillet) 37F - DBZ jap. 4 Commandez ces produits séparément avant tout le monde. Le monde encaissé qu'à l'expédition. Couv

COLLECTIONS (Tagada tsoin tsoin*)

séries est(sont) sorti(s) (ouf!), au prix normal, n'abusez pas, Mmh ? Il nous est par ailleurs interdit de faire des promotions sur les mangas à cause de la loi Lang. collectif. J'avais bien pensé à «En juin, Chirac à l'Élysée, le bonheur n'est pas loin», ou «En juin, qui sera chèvre? Seguin!» mais d'une part c'aurait pu être mal interprété et d'autre part un proverbe trop attaché à l'actualité aurait nui au Président du Conseil. Cela dit, c'est pas parcequ'on rigole qu'on n'est pas sérieux. On envoie les colis, nous. Et rapidement, nous. Et on répond au téléphone, nous. Merci de votre attention. (Note de Celui Qui Se Farcit La Pub).



LES NOUVEAUTÉS DE JUIN! (APRÈS CELLES DE MAI) (ET AVANT CELLES DE JUILLET)



COMMANDE, DEMANDE DU CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition de vos articles.
- **Expédition** le jour même de réception de votre commande ! (hors rupture de stock)
- Si vous payez par **carte bancaire** ou **contre-remboursement**, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel, c'est plus rapide !
- Demandez dès maintenant le catalogue, vous recevrez l'édition **juin-août** dès sa sortie ! Si vous avez déjà commandé ou demandé un catalogue à La Boutique Toon, vous le recevrez automatiquement.



BON DE COMMANDE

A retourner sans affranchir à : La Boutique Toon / Libre réponse 94109 SAINT-MAUR Cedex

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
Au moins un article commandé : un cadeau !	Gratuit
2	
3	
4	
5	
5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert !	Gratuit
6	
Catalogue couleur Juin-Août 95 (24 pages, sortie fin juin)	Gratuit
NOM :	
PRENOM :	
ADRESSE :	
CODE P. :	
VILLE :	
C+0695	
Date de naissance :	

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'ARTICLES
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
 Envoi normal (5 jours environ)
 Envoi Colissimo (J+2 en province, J+1 en RP)
 Supplément envoi recommandé
SUISSE, BELGIQUE, LUXEMBOURG :
 Envoi recommandé économique
DOM, TOM : Nous consulter
 Contre-remboursement : ajoutez
TOTAL À PAYER
☐ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
☐ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
 N° _____
 Expire à fin : ____ / ____
☐ Mandat (ordre de «Pixtel»)
☐ Contre Remboursement
☐ Eurochèque

Shin Shinobi



Sonnez "shakohatchi" (flûte à huit trous traditionnelle nipponne), résonnez tambours! Le valeureux Shô (Joe dans les versions non japonaises) est de retour! La série des Shinobi, qui avait fait les beaux jours des consoles Sega, a pris le virage Saturn. Après avoir porté le nom de Shinobi Ex, c'est sous le nom de Shin Shinobi, soit le "nouveau" Shinobi, que notre valeureux ninja est de retour, après avoir subi une cure de jouvence, support 32 bits oblige!

Les nouveautés de la version Saturn concernent surtout l'apparence esthétique du jeu. En effet, le style de jeu, plates-formes/action à scrolling horizontal, est identique à celui des épisodes précédents. De même, le déroulement des niveaux mettra les admirateurs de la série en pays connu. Vous aurez droit au combat de nuit dans l'enceinte du temple, à la petite promenade dans les arbres de la forêt... Les armes sont, elles aussi, identiques à celles de la version Megadrive: shurikens, katana et magie ninjutsu. Plus de vingt mouvements sont à la disposition de votre ninja. Il peut se protéger à l'aide de son katana pour renvoyer les shurikens qu'on lui envoie ou dévier les coups de sabre. Il frappe de taille ou d'estoc, exécute roulés-boulés et sauts périlleux, tout en projetant ses shurikens dans toutes les directions. Il peut même escalader des obstacles, en se servant des deux parois pour rebondir de l'une sur l'autre.

Magie, magie...

Au-delà de ses capacités physiques, notre héros n'a pas oublié les secrets du ninjutsu. Il dispose de trois sorts magiques aux effets dévastateurs. Des items collectés pendant sa petite promenade le ravitaillent en shurikens comme en pouvoirs magiques. Même si Shô peut utiliser ces derniers à tout moment, c'est généralement lors des combats contre les boss de milieu de niveau, et ceux de fin de niveau, qu'il en fera usage. L'interaction avec le décor a été très nettement améliorée: quelques sauts et coups de sabre, et les bambous de la forêt qui composent le décor s'écroulent. Dans le niveau des cavernes, une série d'ascenseurs rudimentaires sont composés de plates-formes

de pierre rattachées par des cordes à des contre-poids. La simple masse de Shô suffit à les faire mouvoir, mais la descente est plutôt lente. Un coup de katana pour trancher la corde permet d'accélérer la descente et d'empêcher que les poursuivants ne se servent aussi de l'engin.

Shinobi en Cinépak

Si, par tous ces aspects, Shin Shinobi apparaît comme le digne successeur de la série, l'innovation vient surtout des capacités graphiques de la Saturn. Il est tout simplement superbe: textures, digitalisation des différents protagonistes qui ont été ensuite inclus dans le jeu, effets spéciaux... En plus de la séquence d'introduction (et de fin), le jeu contient des séquences filmées avec des acteurs grimés, spécialistes des films d'action japonais, qui apparaissent à la fin



Dans la forêt, le danger vient de tous les côtés.

de chaque niveau, une fois le boss vaincu. Recourant à la technologie de compression Cinépak, elles offrent plus de vingt minutes en tout d'animations de bonne qualité (même si le mode de compression employé limite parfois un peu la palette de couleurs utilisée). L'intégration des combattants digitalisés dans le jeu pose quelques fois de légers problèmes (à noter, cependant, que la version que j'ai eue en main n'était terminée qu'à 80%). Avec ses neuf vies et ses trois Continues, Shin Shinobi semble un peu plus facile que sa version sur Megadrive. Mais, dans l'ensemble, le jeu est une réussite: Shô est maniable, répond impeccablement aux commandes et les neuf niveaux d'action pure s'enchaînent sans qu'on ait toujours le temps d'admirer la splendeur des décors comme on le souhaiterait!



Au début de la branche, un item vous ravitaille en shurikens.



Grâce à son katana, Shô dévie le projectile du bazooka de l'un des gardes.



Après avoir affronté les lasers qui surgissent des yeux des deux statues, et alors que vous vous croyiez tiré d'affaire, les deux vrais boss, deux frères jumeaux à l'allure de hard-rockers, surgissent pour mettre un terme à votre quête.



Le boss de milieu de niveau à la forme d'un masque d'Akuma, le diable. Il fait surgir de temps en temps des geysers de feu.



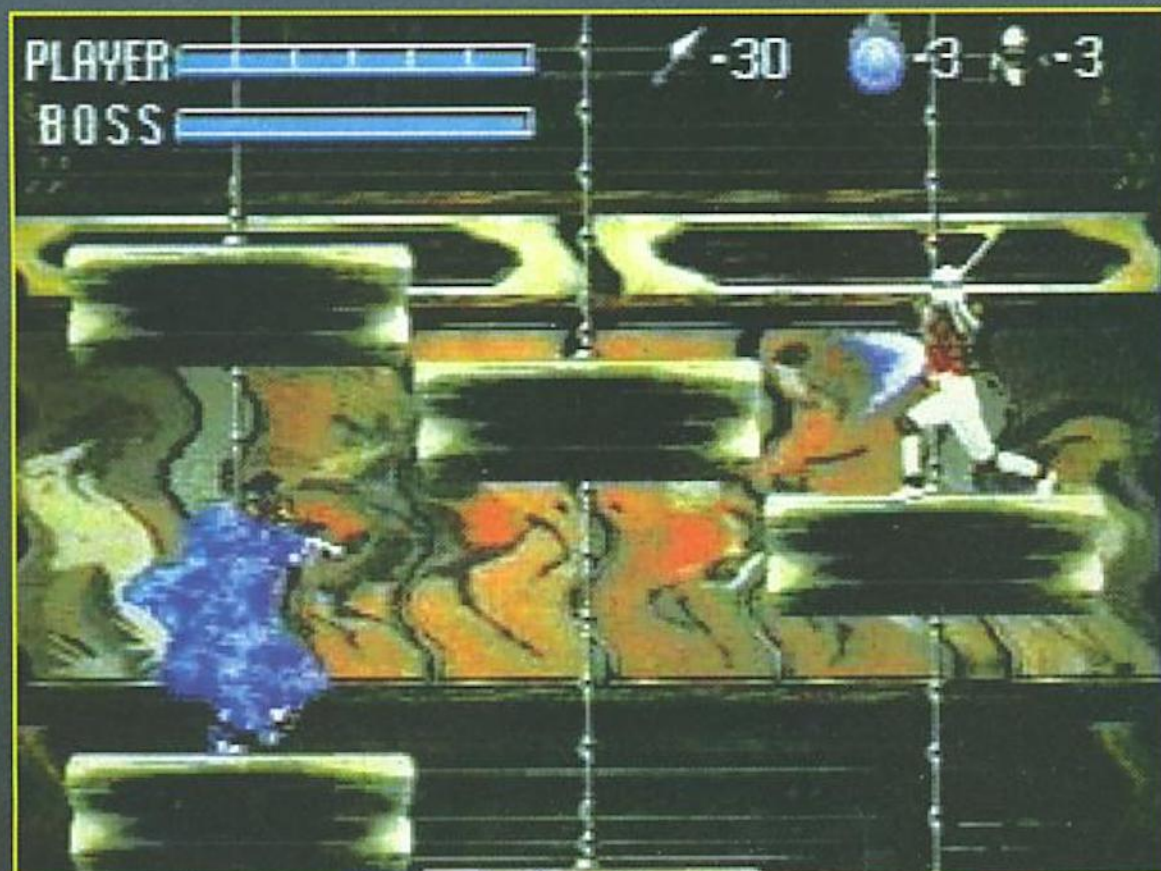
Furieux combat sur le petit train, au fond de la mine.



Le célèbre saut périlleux de Shô, durant lequel il projette des shurikens dans toutes les directions.



Mauvaise nouvelle pour les possesseurs de 32X: aucune version ne serait à l'ordre du jour sur cette console!



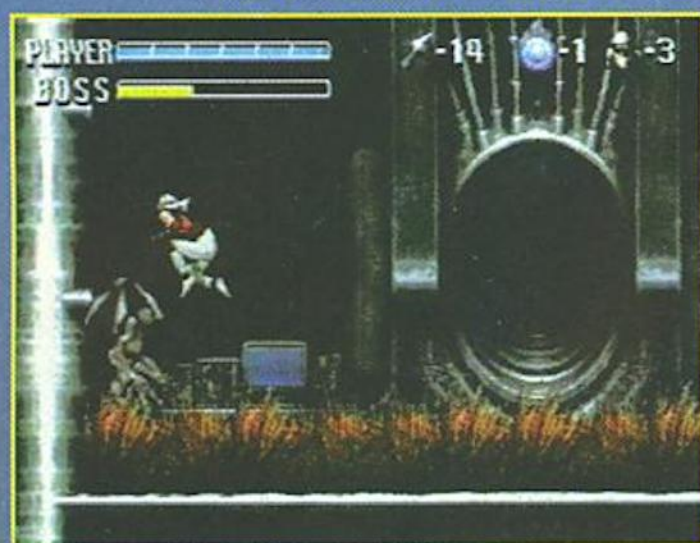
Le seul moyen d'abattre le boss de la fin du premier niveau consiste à renvoyer ses tirs à l'aide de votre katana.



Les grandes cuves de verre contiennent des créatures volantes, résultat des expériences génétiques des scientifiques de l'organisation de Kazuma, qui viennent vous attaquer si vous les brisez par mégarde.



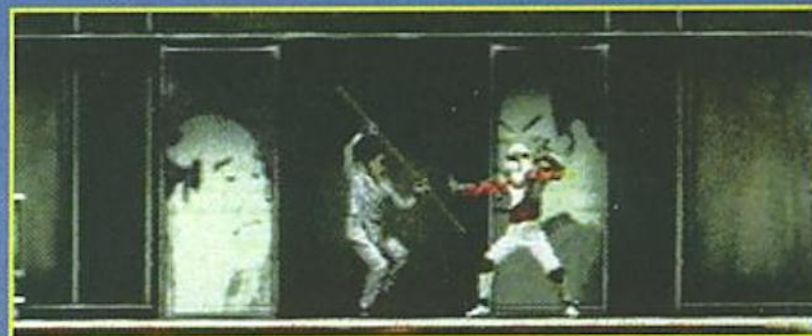
Voici les trois sorts magiques à votre disposition



Le boss de la fin du niveau du laboratoire d'expériences génétiques est une espèce de goule, qui crache un gaz toxique...



Le boss intermédiaire du labyrinthe, dans le château de Kazuma, doit être tenu à distance. N'essayez pas de l'approcher, il fait feu de toute part!



Tous vos adversaires sont des professionnels des arts martiaux qui ont été digitalisés.



La tête et le cou d'un énorme dinosaure vous barrent le chemin. C'est le moment de tester vos attaques magiques.



Souriez, le petit oiseau (de feu) va sortir!

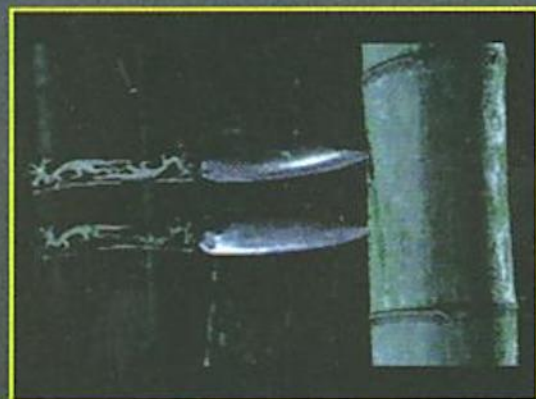


L'item à vos pieds vous permet de récupérer un peu de vos forces.

LE SCÉNARIO

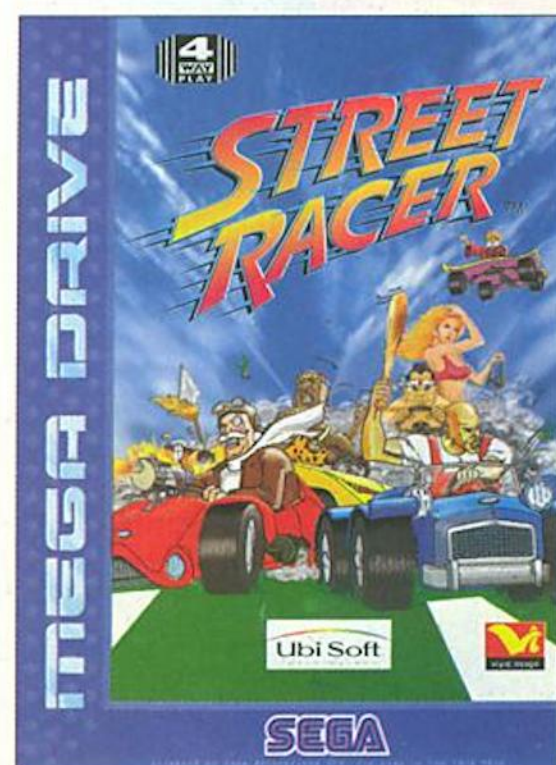
Il sera une fois Teissai, un vieillard, grand maître de taijitsu et de ninjutsu, un des derniers "bons" ninjas. Un soir qu'il rentre en sa demeure, perdue dans la forêt, avaler trois sushis et un bol de riz avec sa fille Aya, il trouve sur le bord de la route deux orphelins. Il les recueille et baptise l'aîné Kazuma, le second, Shô. Il leur enseigne les arts martiaux. Cela se passe dans un futur proche, à une époque où les progrès de la science rendent possible le développement de super-pouvoirs. Mais, dans ce monde où règne le Mal, ces super-pouvoirs peuvent s'avérer dangereux... Quinze ans après, Kazuma, le plus fort des deux frères, veut toujours plus de puissance. Il ne s'intéresse qu'à

la puissance physique, et refuse l'enseignement de Teissai qui concerne l'entraînement spirituel. Il finit par quitter son père et sa sœur adoptifs, ainsi que son frère de sang. Kazuma veut détruire le monde existant, pour construire une nouvelle société où seuls les plus forts auraient le pouvoir. Pendant ce temps-là, Shô et Aya parfont leur connaissance du nindô, l'entraînement spirituel et mystique. Lorsque Teissai meurt, Kazuma s'attaque à Shô et à Aya, car il sent qu'eux seuls pourront un jour contre-carrer ses plans. Il enlève Aya, et se sert d'elle pour attirer Shô dans un piège... Affûtez votre katana, aiguissez vos shurikens, Shinobi's back!



Les shurikens volent bas ce soir, et Shô a beau se battre comme un beau diable, il arrive trop tard, Aya s'est fait enlever.

**VOUS NE FINIREZ JAMAIS
TOUTES LES COURSES,
SI VOUS COMMENCEZ PAR
PRENDRE DES PATATES...**



Street Racer, le jeu de course
et de baston 4 joueurs, enfin
sur Mega Drive !



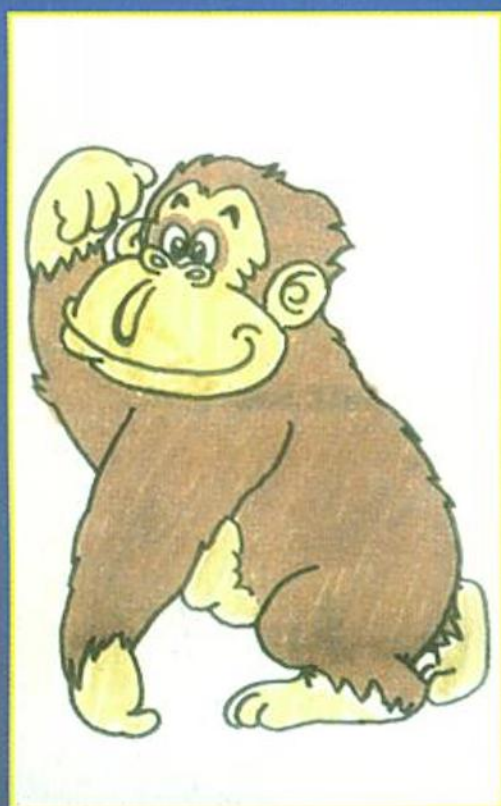
3615 LUDI GAMES*
des Astuces et des jeux.

*1,27 F/ mn



© 1995 Vivid Image. Mega Drive is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

Nintendo et jeu



QUI ÊTES-VOUS, MONSIEUR MYAMOTO?

CONSOLES+: Comment êtes-vous rentré chez Nintendo? Quelle position occupiez-vous?

MYAMOTO SAN: Quand j'ai commencé chez Nintendo, je travaillais au département de la planification des produits. Il fallait sélectionner des nouveaux produits intéressants, et il y avait de tout: des jouets traditionnels, des automates... C'est à ce moment que j'ai découvert les jeux vidéo. Je n'ai donc pas été embauché pour créer des jeux, mais pour sélectionner des produits commercialisables par Nintendo. Ce n'est qu'ensuite que je me suis senti attiré par les jeux vidéo.

CONSOLES+: Quel genre de jeu préférez-vous?

MYAMOTO SAN: Je ne joue pas beaucoup. J'aime les jeux vidéo mais je manque de temps. Si vous voulez jouer à un jeu de rôles, vous devrez y consacrer au minimum cinq heures avant d'y trouver du plaisir. Je n'aime pas ce genre d'obligations. J'opte plutôt pour les jeux du genre de Tetris, auxquels on peut prendre du plaisir rapidement.

CONSOLES+: Quel est votre jeu favori?

MYAMOTO SAN: Dans toute l'histoire des jeux vidéo, il me semble que le meilleur est Pac Man. Je ne parle pas de mes propres jeux, bien sûr.

CONSOLES+: A part les jeux vidéo, qu'est-ce que vous aimez faire?

MYAMOTO SAN: J'aime faire pas mal d'activités différentes, jouer de la guitare, faire du ski ou nager... J'aime lire. Et quand j'ai commencé à étudier la 3D, j'ai aussi découvert l'importance du mouvement des



caméras. Aussi j'apprends à filmer. Mais par-dessus tout, j'aimerais avoir plus de temps pour jouer de la guitare...

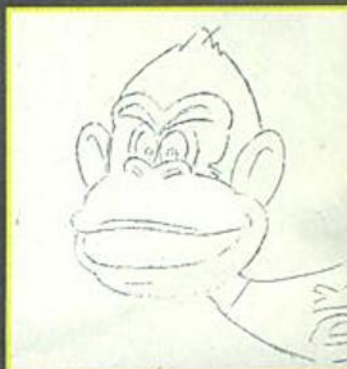
THE MYAMOTO'S WAY OF GAME

CONSOLES+: Quand vous créez un jeu, faites-vous en premier? Commencez-vous par le scénario ou par les personnages?

MYAMOTO SAN: Ni l'un, ni l'autre. En premier lieu, je réfléchis au système de jeu. J'essaie de concevoir le jeu en prenant le point de vue du joueur. Quelle sorte de personnage aimerait-il incarner, etc. Puis je commence à construire le scénario, je choisis les personnages, j'ajoute des personnages. J'ai fait peu de jeux de rôles, mais c'est pour ceux-là que cette démarche est la plus importante.

CONSOLES+: Quels sont les secrets d'un bon jeu?

MYAMOTO SAN: Il faut trimer dur... [rires] Je ne vais pas être très gentil vis-à-vis de la PlayStation, mais quand vous observez les jeux sur PS-X, ils donnent l'impression d'être d'excellents jeux, mais, selon moi, ils ne sont pas finis du tout. Un jeu est terminé quand l'auteur décide qu'il l'est. Dans la masse des jeux



En mai, c'est bien connu, fais tout ce qu'il te plaît! Eh bien, il nous a plu d'aller faire un p'tit tour à Kyoto pour admirer ses cerisiers en fleur et... le quartier général de Nintendo. En passant, j'en ai profité pour faire une interview de Shigeru Myamoto. Pour ceux qui ont pris l'émission en cours de route, je rappelle que le célébritissime Myamoto est l'auteur des Donkey Kong, des Mario et d'une douzaine d'autres méga-hits. Mais attention, on peut faire ce qu'il nous plaît, mais le faire bien! Alors plutôt que de faire un bête interview avec deux-trois questions et puis merci-au-revoir, on a décidé de faire les choses bien. En exclusivité galactique, on vous dévoile le "maître" à sa table de travail, et des croquis de travail sur Mario et Donkey Kong signés de sa main!

Myamoto K vidéo



LE JAPON EN DIRECT

qui ont été créés pour les consoles Nintendo, il y en a beaucoup qui ont été refusés parce qu'ils n'étaient pas finis. Je pense que, lorsque vous concevez un jeu, il ne faut pas penser à sa propre satisfaction, mais à celle du joueur. Le créateur ne doit pas donner son accord pour qu'un jeu soit mis en vente parce qu'il en



Shigeru Miyamoto est chargé par Nintendo de veiller à la qualité des jeux de l'Ultra-64.

est satisfait, mais parce qu'il pense qu'il correspond aux désirs et aux attentes des joueurs. L'auto-satisfaction n'est pas une bonne chose pour les créateurs. Les grands artistes européens, tel Cézanne, par exemple, essayaient toujours de se demander comment ils pourraient étonner le quidam dans une galerie. C'est essentiel.

[Miyamoto san se met à feuilleter un numéro de Consoles+, regardant un article sur Cosmic Race]

CONSOLES+: Sur quels critères vous basez-vous pour déterminer le niveau de difficulté d'un jeu?

MYAMOTO SAN: N'importe qui doit être capable d'y jouer. Cette règle est vraie même si vous faites un jeu de simulation compliqué. Faire une série est ce qu'il y a de plus difficile. Je pense que le créateur de Dragon Quest ne me contredira pas! Même une personne qui n'a jamais joué à DQ I peut jouer à DQ III. Le créateur doit d'abord penser au joueur.

CONSOLES+: Que pensez-vous de la tendance actuelle, orientée vers les jeux en 3D? Est-ce une mode uniquement?

MYAMOTO SAN: Quand Space Invaders a été fait, personne ne pouvait imaginer ce qu'on serait capable de réaliser avec la technologie

actuelle. On aurait été alors bien surpris. Les jeux deviennent de plus en plus complexes. Par conséquent, ils ont des aspects très différents. La 3D permet aux jeux d'accroître cette complexité. Personnellement, je suis très intéressé par le fait de faire des jeux 3D à partir de jeux 2D.

CONSOLES+: Sega et Nintendo ont-ils la même approche des jeux?

MYAMOTO SAN: Pour être franc, je pense que Sega essaye d'imiter la façon dont Nintendo fait du business. Mais Sega a introduit ses petits changements. Peut-être que la meilleure spécificité de Sega réside dans sa division de jeux d'arcade, et sa capacité à produire de nouvelles machines. La stratégie de Nintendo est différente. Nintendo fait de la recherche pure, trie, et commercialise les résultats intéressants. Sega procède différemment: ils ne font de la recherche que sur les produits qu'ils veulent commercialiser. Le résultat revient au même, mais Sega ne raisonne qu'en termes de marché.



CONSOLES+: Que pensez-vous de Sonic?

MYAMOTO SAN: Je n'y ai que très peu joué. Le personnage est sympa. Je trouve que Sonic est basé sur le même principe que Mario. Il y a de nombreux jeux qui essaient d'imiter le concept de Mario. En ce qui concerne Sonic, il y a certains points qui le distinguent de Mario, comme l'énergie. Parmi tous les jeux plagiant Mario, Sonic est un des bons.

CONSOLES+: Le design de Mario a été conçu en partie à cause des spécificités des premières machines sur lesquelles le jeu tournait (Game & Watch, coin-up...). Comment cela s'est-il passé?

MYAMOTO SAN: Par exemple, s'il porte une moustache, c'est parce qu'à l'époque [début des années quatre-vingt], la résolution de ces machines n'était pas assez fine pour que l'on puisse mettre un pixel de couleur entre les

lèvres et le nez. La moustache permet de cacher le détail de la bouche et de la lèvre supérieure. De même, la résolution empêchait de dessiner des mèches de cheveux réalistes. Aussi, Mario a hérité d'une casquette!

CONSOLES+: Avec l'avènement de l'Ultra-64, à quoi ressemblera Mario? Aura-t-il le même aspect?

MYAMOTO SAN: Je ne peux pas encore trop en parler... Mario est très simple à dessiner en bit-map [ensemble de points]. Désormais, avec des polygones, on peut avoir des représentations très précises. Mario aura donc un design plus travaillé. Il sera possible de lui adjoindre des moustaches, une casquette et un nez avec beaucoup plus de précision.

CONSOLES+: Vos jeux visent prioritairement les enfants. Mais la cible des nouvelles consoles évolue, et de plus en plus de jeux concernent les adultes. Allez-vous adapter vos prochains jeux à cette tendance?

MYAMOTO SAN: C'est difficile à dire... Tout d'abord, je tiens à faire des jeux faciles à jouer. Je veux aussi faire différentes sortes de jeux, pour l'enfant aussi bien que pour l'adulte. Mario concernait bien sûr les enfants, mais je pense que la compréhension du jeu est la même pour un enfant, un otaku des jeux vidéo, une personne âgée ou quelqu'un qui n'a jamais joué de sa vie aux jeux vidéo. Je pense qu'un jeu doit plaire à toutes sortes de personnes, même quelqu'un qui n'a jamais pris en main un joystick doit être capable de jouer. C'est seulement le genre de jeu que je désire concevoir.



Le quartier général de Nintendo, à Kyoto.

ULTRA-64 ET NOUVELLES CONSOLES

CONSOLES+: Quel est votre rôle dans le projet Ultra-64?

MYAMOTO SAN: Je suis responsable des jeux de l'U-64. A l'étranger, quelques compagnies qui travaillent depuis un certain temps avec Nintendo sont en train de faire les premiers jeux. Je suis chargé de contrôler la qualité de ces jeux et de fournir quelques idées.

CONSOLES+: Récemment, vous êtes parti aux USA. Qu'y avez-vous fait?

MYAMOTO SAN: Actuellement, je travaille avec Paradigm Simulation. Les sociétés ayant une activité dans le domaine de la

3D sont nombreuses et, bien sûr, Nintendo souhaite évaluer toutes ces nouvelles technologies. Mon travail en dehors du Japon est directement lié à la qualité des jeux. Comme je vous l'ai dit, la qualité des produits est essentielle pour Nintendo. Je suis chargé d'évaluer la qualité d'un produit, et donc je décide si l'on peut lancer la fabrication du produit, ou non. Je raisonne toujours en termes d'image de marque.

La communication avec les équipes non japonaises n'est pas évidente. Nos façons de pen-

ser sont si différentes. Il y a de très bons moments, mais il y en a aussi de durs. Je pense qu'il ne faut pas que je travaille trop aux Etats-Unis. Si je les influence trop, cela sera dommageable pour le produit sur lequel ils travaillent. Aussi, je n'interviens pas tant que cela. Je joue et nous échangeons nos points de vue... A la fin, je prends la décision d'autoriser la production du jeu ou pas. Encore une fois, je pense que mon rôle en tant que producteur est d'intervenir le moins possible pour ne pas influencer l'équipe. Moins je m'en mêle, meilleur sera le produit. Je ne dois donc pas trop travailler. [rires]

CONSOLES+: Etes-vous parti seul aux Etats-Unis, ou accompagné de votre équipe?

MYAMOTO SAN: Je travaille avec toute l'équipe de Nintendo of America, mais je suis parti seul aux Etats-Unis. Ce mois-ci, les choses vont changer et je vais prendre en charge une jeune équipe de développeurs de NCL [Nintendo Corporation Limited].

CONSOLES+: En quoi les méthodes de travail occidentales et japonaises sont-elles différentes?



MYAMOTO SAN: J'aime beaucoup la façon des Britanniques de travailler. J'ai parfois monté des projets avec des équipes de développeurs anglais, et tout s'est merveilleusement passé. Je suis un peu plus inquiet de la façon de travailler des Américains... En

fait, aux USA, je travaillais en tant que preneur de décisions, et il m'est difficile de dire si la méthode de travail des Américains



Tous les génies travaillent dans le désordre, c'est bien connu! Et si je vous disais que le mien est encore pire!

est bonne ou mauvaise. Quant aux Anglais, j'aime travailler avec eux, c'est peut-être parce qu'ils travaillent de la même façon que moi. Pour les Américains, je ne sais pas exactement. Comme les Japonais, les chefs de projet anglais, comme des réalisateurs de cinéma, ont besoin d'être complètement absorbés dans leur tâche. Ils en font beaucoup, et parfois aux dépens de leur vie privée. Je suis persuadé que les Américains ont une façon très efficace de travailler, mais quelquefois, quand nous travaillons ensemble, il me semble qu'ils manquent de soin. Je préfère travailler avec les Anglais, qui le font dans une approche beaucoup plus nippone.

CONSOLES+: Et les Français?

MYAMOTO SAN: Je n'en ai aucune idée. J'imaginerai le Français, dans une véranda, en train d'écouter une sérénade. [rires] En fait, les programmeurs français ont fait quelques très bons jeux. Alone in the Dark d'Infogrames par exemple est tout à fait le genre de jeu que j'aimerais faire.

LE PALMARÈS DE MYAMOTO SAN

Parmi les titres officiels de Miyamoto san, on peut citer les fonctions de responsable du département du développement et de l'analyse des loisirs, de chef de projet, de directeur de la cellule jeux vidéo et de designer de jeux vidéo! Pas étonnant que sa production soit aussi abondante!

Parmi les super-hits, quatre titres sortent du lot:

- | | |
|------------------------------|---|
| • SUPER MARIO BROS (NES) | 40 230 000 exemplaires vendus dans le monde |
| • SUPER MARIO WORLD (SNIN) | 17 680 000 |
| • SUPER MARIO KART (SNIN) | 6 570 000 |
| • DONKEY KONG COUNTRY (SNIN) | 7 100 000 avant le 31 janvier 1995 |



Donkey Kong Country



Mario Bros



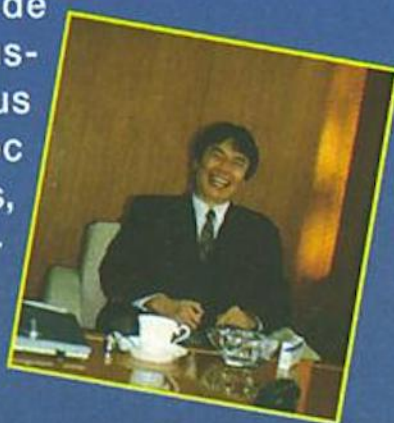
Mario Kart

CONSOLES+: Quelle est votre relation avec Paradigm Simulation? Est-ce-que cette société est en train de faire Pilotwing 2?

MYAMOTO SAN: C'est un sujet top secret. De façon générale, nous voulons utiliser l'expérience et la technique que cette société a acquises dans un domaine particulier, par exemple celui des jeux de simulation aérienne...

CONSOLES+: Pourquoi Nintendo utilise-t-il beaucoup de programmeurs étrangers dans le domaine de la 3D, et si peu de Japonais?

MYAMOTO SAN: Nous faisons de temps en temps des travaux de programmation nous-mêmes. Mais nous avons des liens avec beaucoup de sociétés, et concernant les techniques de 3D, les sociétés non japonaises les maîtrisent très bien.



CONSOLES+: Qu'est-ce que vous pensez de la nouvelle génération de consoles?

MYAMOTO SAN: Si nous considérons le point de vue d'un utilisateur lambda, ces consoles ont des capacités certaines. Si nous regardons les choses plus attentivement, les consoles 32 bits et les consoles 64 bits sont les mêmes. La façon de programmer et de faire des jeux est identique. Il faut entre trois ou cinq ans pour maîtriser ces technologies particulières. Par exemple, cette année, nous n'aurons pas de programmeurs qui maîtrisent ces nouvelles technologies. Nous estimons qu'elles ne leur poseront plus de problèmes l'année prochaine, quelque part entre le printemps et le début de l'année suivante. Les produits utilisant ces techniques seront commercialisés à ce moment-là. N'importe comment, Nintendo a déjà décidé le thème de ses futurs jeux, et nous savons aussi que l'U-64 n'aura pas de lecteur de CD-Rom.

CD-ROM, POUR OU CONTRE?

CONSOLES+: Qu'est-ce que vous pensez du CD-Rom comme moyen de stockage? Des cartouches et du magnéto optique?

MYAMOTO SAN: Je ne devrais pas vous parler de tout cela... Le CD-Rom a une grosse capacité mais est très lent. Pour les jeux interactifs, un média aussi lent n'est pas une bonne solution. Les gens veulent des jeux avec une grosse quantité de données, et à un prix raisonnable. Pour les éditeurs, le CD-Rom est un très bon média parce qu'il n'est pas facile à copier. Les

coûts de fabrication sont aussi très bas, mais les coûts de développement d'un jeu augmentent régulièrement à cause de la quantité de données que le CD-Rom contient. Les éditeurs tiers ne sont pas encouragés à travailler sur ce média et, quelquefois, traînent les pieds pour faire des logiciels sur CD-Rom... Il n'est pas nécessaire d'avoir de très grosses capacités de stockage pour faire de bons jeux.

CONSOLES+: Pourquoi y a-t-il aussi peu de jeux avec un Super FX disponibles?

MYAMOTO SAN: La vitesse est le centre du problème. Nous avons développé des jeux, mais nous ne pouvons pas les commercialiser à cause de leur vitesse. Mais, cette année, beaucoup de jeux vont sortir. Par ailleurs, le Super FX est une puce chère. Quant à l'aspect "programmation", il y a maintenant cinq années que nous programmons sur ces composants, et nous n'avons plus de problèmes avec eux désormais.

CONSOLES+: Il y a désormais beaucoup de machines 32 bits sur le marché. Est-ce que les Japonais attendent l'Ultra-64? Et pourquoi devraient-ils l'attendre?



MYAMOTO SAN: Est-ce qu'ils l'attendent? Je pense que l'U-64 sera la console nouvelle génération la moins chère du marché; en ce qui concerne les capacités de la machine, elle sera la plus puissante. Si cette console ne possède pas cinq à six bons jeux au moment de sa sortie, le consommateur n'attendra pas l'U-64. Il achètera une autre machine. En fait, je ne sais pas si les gens veulent réellement jouer sur l'Ultra-64. Je ne sais pas non plus si les 16 bits ne sont pas suffisantes pour les joueurs. Nintendo ne sait toujours pas s'il y a un marché de personnes voulant acheter une console nouvelle génération comme l'U-64. Sony et Sega prétendent qu'il existe mais, historiquement, Nintendo est la seule société à avoir réussi à vendre plus de 10 millions de consoles. L'argument selon lequel Sega et Sony seraient capables de vendre autant de hardware que nous me paraît peu réaliste. Parce qu'avec ces 10 millions de machines, nous avons acquis une expérience. Le principal problème de Sega et de Sony est de

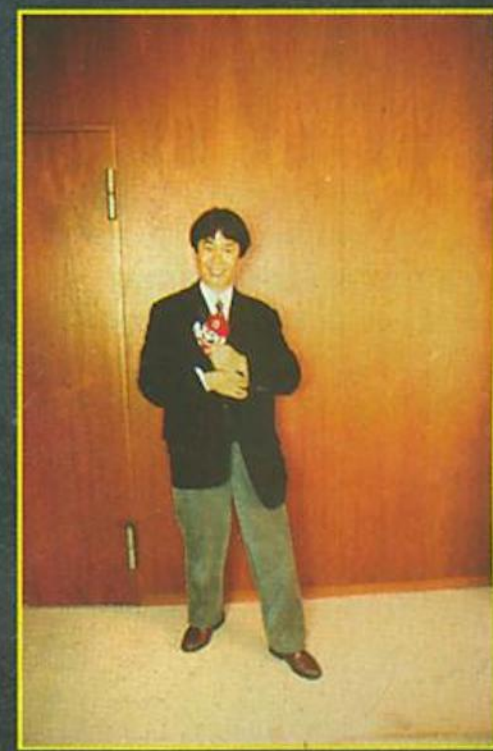


savoir s'ils pourront vendre 10 millions de machines, et si ce marché des 32 bits existe bien. L'analyse développée par les grands médias est assez amusante: elle part du principe que les choses se répètent à travers l'histoire! La vérité, c'est que nous ignorons si cela vaut la peine, pour un possesseur de 16 bits, d'acquérir une console 64 bits Ultra-64.

MINAGAWA SAN, de Nintendo [dont ce sera l'unique intervention]: Quand on demande à Sega et à Sony pour quelles raisons ils vendent leurs consoles aussi cher, ils répondent que c'est parce que leur hardware est destiné aux adultes. Chez Nintendo, nous pensons que, pour réussir à vendre 10 millions de machines, nous ne pouvons pas les vendre qu'aux adultes, il nous faut pouvoir les vendre à n'importe qui.

CONSOLES+: Quel est le type de jeu le plus facile à réaliser sur Ultra-64?

MYAMOTO SAN: Les jeux en 3D sont ce qu'il y a



Myamoto san est le père de Mario. D'ailleurs leurs initiales (Super Mario et Shigeru Myamoto) sont identiques!

de plus facile. Les puces de SGI sont spécialisées dans la 3D.

CONSOLES+: Est-il facile de faire Ridge Racer sur Ultra-64?

MYAMOTO SAN: C'est très facile! Nous ne savons pas si nous pouvons faire un programme aussi intéressant que le produit de Namco mais, d'un point de vue technique, c'est très facile.

CONSOLES+: L'ultra-64 serait donc plus puissante qu'une Playstation et deux fois moins chère?

MYAMOTO SAN: Oui, mais une personne qui joue ne s'apercevra pas de la réelle puissance du hardware. Un programmeur,

lui, le remarquera. Le joueur, quel que soit le degré de splendeur d'un jeu, est incapable de juger dans quelle mesure sa machine est plus puissante qu'une autre.

La vitesse des processeurs de l'Ultra-64 est très élevée. Pour un jeu comme Mario, il y a relativement peu de calculs à faire faire par le microprocesseur. Mais pour des jeux plus complexes, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra-64 est une console hyper puissante.



CONSOLES+: Est-ce que l'Ultra-64 est aussi puissante qu'une machine d'arcade? Pourrait-on y faire tourner Virtua Fighter 2?

MYAMOTO SAN: Je ne connais pas précisément le niveau des jeux d'arcade, mais la puissance de l'U-64 est très proche de celle des coin-up. Virtua Fighter 2 est un jeu de Sega, et je ne pense pas que Sega nous permettra de le développer sur Ultra-64. [rires]

CONSOLES+: Quel est le principal concurrent de l'Ultra-64? Sony? Matsushita?

MYAMOTO SAN: Je ne sais pas exactement. Si, dans les prochains mois, ils sortent de bons jeux, ils peuvent le devenir. Mais, pour le moment, ma préoccupation première est de mettre moi-même au point de bons jeux.

CONSOLES+: Est-il possible de relier entre elles plusieurs Ultra-64?

MYAMOTO SAN: Je ne peux rien dire pour le moment. Mais je suis en train de travailler sur un projet qui permet de jouer à WildTrax à la maison, sur deux téléviseurs, avec un câble spécial. Quant au marché domestique, je ne

pense pas qu'il existe une véritable demande. Au bureau, peut-être. Pour que cela marche, il faut posséder à la maison deux téléviseurs de la même qualité et une cartouche. Aussi, cela réduit le nombre de personnes qui achèteront des cartouches.

CONSOLES+: Et un modem?

MYAMOTO SAN: Je ne suis pas intéressé par un réseau téléphonique. Au Japon, le système serait très cher, et en limiterait l'intérêt. Pour les loisirs, le prix est un facteur primordial.

CONSOLES+: Avez-vous déjà fixé l'apparence de la console Ultra-64?

MYAMOTO SAN: Nous y avons réfléchi, mais le design final ne sera fixé que cet été.

CONSOLES+: Qu'est-ce que vous pensez de l'avenir du marché des jeux vidéo?

MYAMOTO SAN: Je ne sais pas jusqu'à quand le "boom" des jeux vidéo va se poursuivre.

Quand l'on se tourne vers le passé, il y a eu tout d'abord Space Invaders puis Super Mario et Dragon Quest ont été des étapes. Il y aura d'autres étapes. Les jeux vidéo font désormais partie de la

vie de tous les jours. De plus, malgré le fait que mon travail consiste à imaginer le genre de jeu auquel les gens voudraient jouer, c'est difficile pour moi de savoir à quoi ressembleront les jeux dans le futur. La période durant laquelle les jeux vidéo avaient une mauvaise image s'achève - rappelez-vous qu'on les croyait même dangereux physiquement. Les jeux vidéo sont devenus "naturels".



ULTRA-RUMEURS

Il ne s'agit pas ici d'informations fournies par Nintendo, mais de bruits divers et de rumeurs qui circulent à Tokyo.

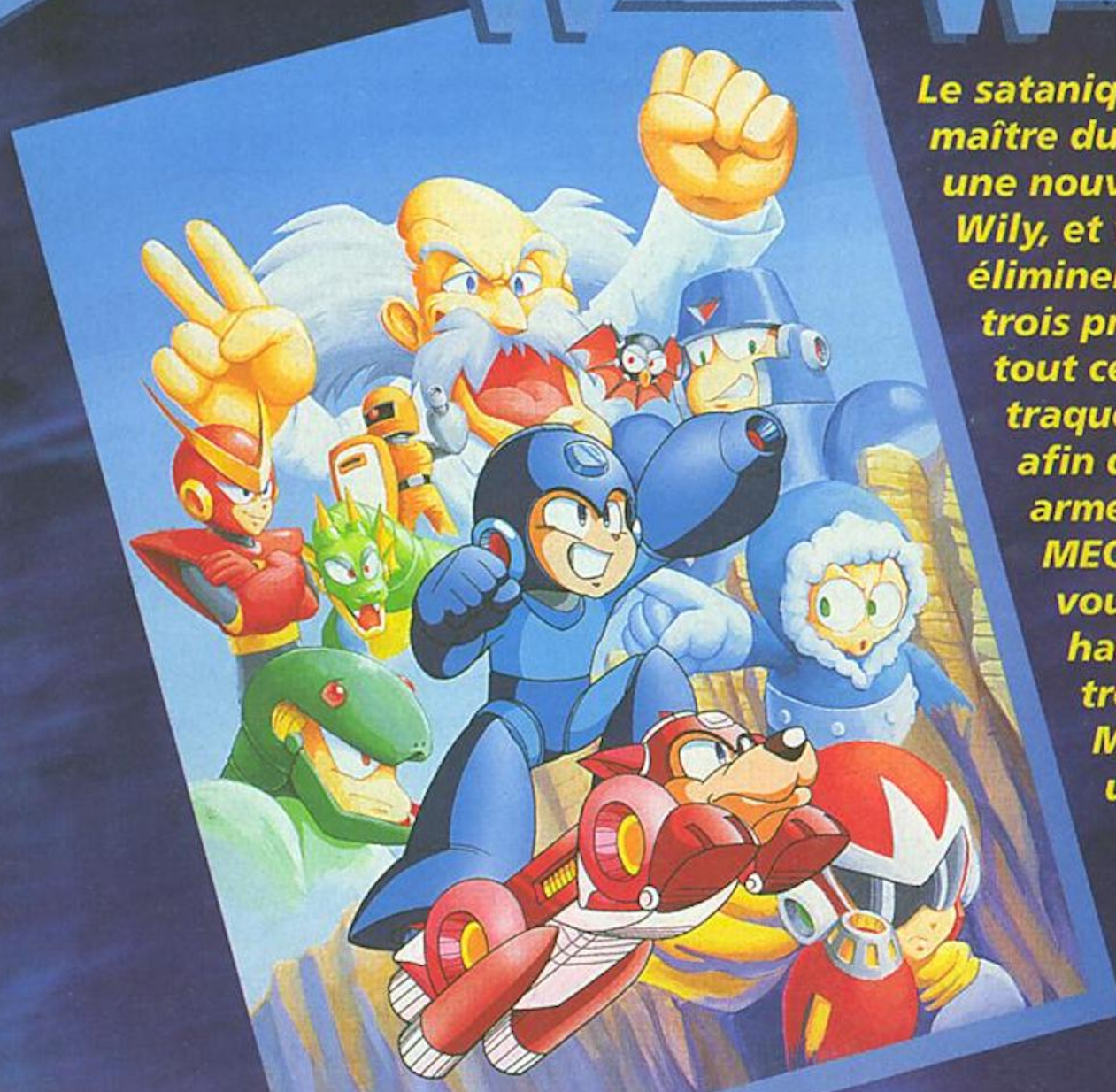
Tout d'abord, les capacités des cartouches de l'Ultra-64 seraient soit d'une centaine de méga, soit d'une soixantaine, c'est-à-dire une puissance proche de celle dont dispose depuis quelque temps la Neo Geo. Par ailleurs, devant la déception des programmeurs, qui peuvent bien caser dans une telle cartouche des jeux ambitieux, mais pas leur introductions en 3D comme ils le font sur les CD-Rom Saturn, 3DO ou Playstation - ils y passent d'ailleurs parfois plus de temps que sur le jeu! -, Nintendo aurait décidé d'adopter un support offrant plus de capacités de stockage. Pas question du CD-Rom: le président de Nintendo l'avait critiqué sur tous les tons, et il était impossible de se dédire. Ce sera donc un lecteur optique qui aurait la taille du Mini Disque actuel de Sony. Selon ces rumeurs, ce lecteur serait vendu à part. Enfin, mon petit doigt me dit qu'il est possible que l'on voie une conversion de l'un des deux premiers jeux d'arcade, développés il y a peu sur le hard de l'Ultra-64, sur la console 16 bits de Nintendo, légèrement dopé pour l'occasion! Enfin, l'Ultra-64 sortirait à la fin de 95 aux Etats-Unis, puis, au Japon, soit en mars 96, soit à l'été 96 si le nombre de logiciels disponibles est insuffisant.

CURRICULUM VITAE EXPRESS

- 1952 Naissance, le 16 novembre, dans la ville de Sonobe
- 1977 Diplômé de l'école municipale d'art de Kanazawa (spécialisation en design industriel)
Entre chez Nintendo
- 1979 Commence à s'occuper du design pour les jeux d'arcade de Nintendo.
- 1981 Réalise le design de Donkey Kong (arcade)
- 1983 Réalise le design de Mario Bros (arcade)
- 1985 Réalise le design de Mario Bros pour la Famicom (NES)
- 1986 Réalise le design du jeu vidéo Donkey Kong (NES)



MEGA MAN™ THE WILY WARS



Le satanique Dr Light veut devenir le maître du monde. Pour cela, il a inventé une nouvelle machine infernale appelée Wily, et va retourner dans le passé pour éliminer Mégaman dans l'une de ses trois premières aventures. Tirant sur tout ce qui bouge, Mégaman doit traquer chaque robot et l'exécuter afin de récupérer des bonus et autres armes spéciales.

MEGAMAN-THE WILY WARS vous offre 16 mégas de graphiques haute résolution. Profitez enfin des trois premiers chapitres de Megaman réunis sur une seule et unique cartouche.

POURQUOI TANT DE HAINES

Laissé pour mort lors d'une bagarre de rue où périt accidentellement sa famille, Franck Castle refuse de mourir. Animé par un esprit de vengeance, il mène alors sa propre guerre contre la mafia. A la fois juge, juré et bourreau, personne n'échappera à son verdict. Les coupables devront alors affronter ...
Le Punisher



THE PUNISHER

Ce jeu vous propose 16 mégas de coups et armes en tout genre.

Vous pourrez prononcer votre sentence seul ou à deux en simultané, sur 6 stades explosifs.

Samedi soir, c'est le rendez-vous de toutes les stars du catch américain. Ils sont tous venus pour s'affronter dans le célèbre tournoi des Slammasters, et un seul survivra à cette avalanche de violence.



SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS

32 mégas de coups spéciaux, de prises de catch incroyables, et de graphismes fabuleux. A consommer sans modération!!!

GENEDIS

MEGA DRIVE

CAPCOM

Comanche



Cette simulation d'hélicoptères d'attaque est la conversion d'un hit sur développé par Nova Logic. Comment est-ce possible sur une SFC? Grâce à la magie du Super-FX 2, la dernière version du Super-FX qui avait fait les beaux jours de StarWing.

Comme son petit frère, le Super-FX 2 est ce qu'on appelle un DSP (Digital Signal Display), un microprocesseur spécialisé dans les calculs (c'est son but, sa raison d'être, ce à quoi tendent toutes les fibres de son petit cœur de silicium parcouru par des millions d'électrons, comme le métro de Tokyo par des Japonais entre deux attaques au sarin, grouillant au sein de nappes nuageuses rosâtres...).

["Bonk!": bruit causé par la rencontre inopinée d'un occiput et de l'annuaire du rédac' chef qui, passant par là, a jeté un œil par-dessus l'épaule de Banana sur l'écran de son Mac, et a décidé de mettre un terme à ses velléités poétiques!]

Oui, euh, donc... le rôle de la puce consiste à turbiner à toute vitesse, déchargeant le microprocesseur principal de la SFC de tous les calculs fastidieux, mais nécessaires, pour l'affichage de jeux en 3D temps réel. Mais comment procéder à tous ces calculs, représentant dix tomes de l'encyclopédie mondiale des Warp Zones de Mario Bros, que seul un cerveau aussi bien structuré que celui d'A.H.L. peut assimiler, même après plusieurs litres de...

["Re-bonk!": pas de chance pour le poète en herbe, le rédac' chef est aujourd'hui d'une sobriété exemplaire.]

À saute-mouton sur les montagnes

Une telle capacité de calcul est rendue possible grâce à la technique du Voxel, l'arme secrète de Nova Logic. Développé par cette société, ce système consiste à créer tout d'abord une carte de l'environnement dans lequel se déplace votre engin, avec ses vallées, ses canyons, ses dénivelées diverses. A chaque point de cette carte, le programme assigne une série de données: sa hauteur et sa couleur notamment. Dès que l'hélico du joueur se déplace, le pro-

gramme recalcule instantanément tous les paramètres des points qui composent le paysage. L'avantage de la technique est que cela fournit au joueur une sensation de jeu intense, plus jouissive que celle qui saisit le papillon lorsqu'il à peine sorti de sa chrysalide, les ailes palpitantes...

["Re-re-bonk!": là, c'est carrément le Panda et ses 90 kilos de sagacité adipeuse qui viennent de rebondir sur Banana depuis le haut de l'armoire sur les ordres du rédac' chef.] Où en étions-nous? Ah oui, je disais donc que le joueur se balade, plonger dans un ravin, jouer à saute-mouton dessus d'une montagne. Sauf qu'il n'a pas vraiment le temps de s'adonner à ces joies rupestres! De fait, on le canarde en permanence: hélicos adverses, dont des super-baléards à double rotor, tanks, DCA ou lance-missiles au sol, F-16 volant à basse altitude... De votre côté, vous n'êtes pas complètement démunis: mitrailleuse lourde et missiles autoguidés vous aident dans votre noble tâche. Mais attention, vos missiles sont limités en nombre. Parmi les autres caractéristiques de cette simulation, notons la possibilité de jouer de nuit, l'écran se divisant alors, et celle d'effectuer des sauts de nuit, avec un intensificateur de lumière qui permet de voir les décors dans un éclairage glauque à souhait.



Devant votre cockpit, deux hélicoptères F-16 de fabrication soviétique.



Certes, la finesse de l'affichage n'est pas optimale mais on ne peut pas tout avoir, et puis, même sur un PC, c'est pixelisé à mort!



Grâce à la vision infrarouge, il vous est permis de combattre de nuit.

SUPER-FX 2

Si Nintendo remporte haut la main le concours de la société qui donne à ses produits les noms les plus ridicules (très fort, le coup de l'Ultra-64), qui fleurent bon les navets de science-fiction des années cinquante, il faut bien reconnaître que le géant nippon a réussi à mettre dans sa puce deux ou trois petites choses intéressantes. Il s'agit en fait d'un Super-FX (je n'arrive pas à écrire ce nom sans pouffer de rire à l'idée de la cinquantaine de spécialistes du marketing qui ont dû se creuser la tête pour trouver un nom aussi ringard) amélioré. Cadencé à 21 MHz, il est deux fois plus rapide que celui qui équipe StarWing, et calcule cent fois plus vite que le microprocesseur de la Super Famicom. Théoriquement – car il reste à voir ce que vont en faire les programmeurs et de quel genre de polygones on parle –, il devrait être capable d'afficher sans trop de problèmes entre 15 000 et 20 000 polygones par seconde, soit environ le même taux d'affichage que la 3DO.



La cible d'un hélico adverse est verrouillée par votre système de tir et il vous reste assez de missiles pour l'envoyer une bonne dizaine de fois au paradis des hélicos!



Cet adversaire offre la particularité de disposer d'un double rotor... et de missiles air-air très performants!



Le mini-plan affiché en bas de l'écran vous permet de vous faire une idée des dangers qui vont vous tomber sur le coin du rotor!



Le curseur au centre de l'écran sert à indiquer la direction dans laquelle vous souhaitez vous déplacer. L'autre, en haut à gauche, représente votre mire.



Si vos ennemis sont dans les airs, ne vous lancez pas pour autant dans d'imprudents rase-mottes, le plancher des vaches n'est pas mieux fréquenté!

Seiken Densetsu III

Secret of Mana 2



Comme dans l'épisode précédent, les boss sont impressionnants: gros, gras et hargneux.

SQUARE/SFC



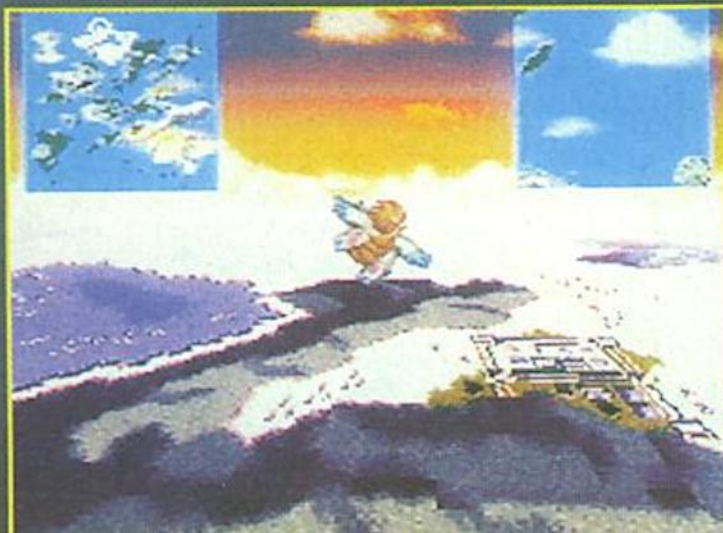
L'annonce de la sortie prochaine de Seiken Densetsu III (littéralement "La Légende de l'épée sacrée 3") est un événement. A la fois au Japon, où ce titre a battu des records de vente, mais aussi aux États-Unis et en Europe, où il a été commercialisé sous le nom de Secret of Mana. Certains vont bondir de joie...

Si les ventes japonaises de Seiken Densetsu III sont importantes (et on voit mal pourquoi elles ne le seraient pas!), le jeu sera commercialisé en Europe sous le nom de Secret of Mana 2. La différence de numérotation (chiffre "3" dans la version nippone et "2" pour la version internationale) vient du fait que Square a commercialisé primitivement un jeu sur Game Boy, Seiken Densetsu numéro 1, qui n'a jamais été vendu officiellement en dehors du Japon (malheureusement pour les fans).

Le scénario de ce nouvel épisode prend place à la suite de l'aventure précédente. L'équipe d'aventuriers est censée avoir récupéré les huit pierres de Mana. Trois royaumes se sont fait la guerre: l'un a gagné, l'autre a perdu le conflit, quand le troisième s'en tirait en revenant à la case départ (situation antérieure au conflit). Vos trois héros vont parcourir ces trois royaumes pour parfaire leur éducation et leur connaissance du monde. Chemin faisant, ils vont être pris dans une série d'événements, de rivalités et d'enquêtes à résoudre, et leur voyage va se transformer en une véritable quête pleine d'embûches. Le jeu se déroule dans le même univers que précédemment, mais l'échelle a été multipliée par trois ou quatre! Bon courage pour ceux qui trouvaient Secret of Mana déjà vaste!

Trois petits tours et puis s'en vont

L'auteur du jeu, Hiroo Hirono, a basé Secret of Mana 2 sous le signe du triangle, du chiffre trois. Ainsi, au début du jeu, le joueur choisit trois héros parmi six. Cette équipe restera identique du début à la fin du jeu. Suivant les personnages que l'on sélectionne, le déroulement de l'histoire est différent. Cela permet d'accroître la durée de vie du jeu, le joueur, une fois Secret of Mana 2 terminé avec une équipe de héros, ayant tout intérêt de recommencer avec une autre combinaison d'aventuriers. Durant le jeu, trois phases se succèdent sans discontinuer: le matin, le soir et la nuit. Les lieux et les événements sont différents suivant l'heure de la journée. Certains endroits devront être visités de nuit si l'on veut rencontrer certains individus... Le système de gestion des caractéristiques des personnages (statut, équipement, niveau) qui avait fait le succès de Secret of Mana a été conservé, mais la vitesse améliorée. Le système de combat a subi quelques modifications: ce n'est plus l'ordinateur qui gère les combats, mais le joueur, conférant ainsi plus de liberté à son jeu. Ici, qui peut faire participer les trois héros, individuellement ou au combat.



Que feraient les développeurs de jeu sans le Mode 7?



Le monde de Seiken Densetsu est composé d'une multitude de lieux et la voie aérienne est encore la plus pratique, grâce à Flare et le dragon géant qui transporte les trois aventuriers sur son dos.



Encore un petit combat, complètement mystique, contre ce boss d'une autre dimension.



Si vous aimez les paysages enchanteurs, du genre de ceux qu'on trouve dans les dessins animés de Disney mais mâtinés d'"Indiana Jones", Seiken Densetsu troisième du nom est fait pour vous.



Décors et animations des personnages bénéficient de toute l'expérience accumulée par Square dans les jeux de rôles précédents.



Ça s'appelle atteindre le bout du monde. Les Anciens le plaçaient aux colonnes d'Hercule. Les Japonais de Square le mettent dans un jeu vidéo! O tempora, ô mores!



Explorer et combattre, telle est la dure destinée des aventuriers.

ÉQUIPE À FORMER, ADVERSAIRES À DÉFORMER

Six personnages vous sont proposés. Choisissez-les bien, vous allez commencer et finir le jeu avec les mêmes héros.

• DURAN

Il vient du royaume de Forsena. Comme tous les habitants de Forsena, il est particulièrement bon à l'épée.

• KEVIN

Il excelle dans le combat à mains nues. Il vient d'une contrée où les habitants sont mi-hommes, mi-bêtes. La nuit, il se transforme en une sorte de loup-garou.

• HAWKEYE

Elle arrive de la cité des Sables. C'est une véritable passionaria, qui se bat à l'aide de deux couteaux qu'elle manie avec dextérité.

• ANGELA

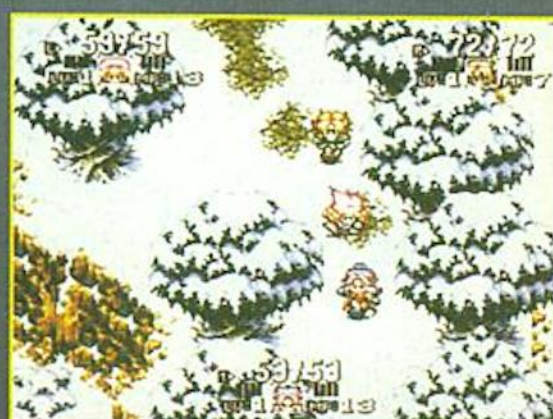
Elle est la fille d'Altena et c'est une sorcière, qui maîtrise sorts magiques et incantations.

• LISE

Lise est la princesse du royaume de Rolant, où vivent les Amazones. De la gent féminine, c'est la plus costaud. Elle se bat avec une lance.

• CHARLOTTE

Elle vient de la cité sacrée de Wendel. Elle appartient à une famille de fées. Elle dispose de pouvoirs magiques mais ceux-ci sont moins puissants que ceux d'Angela.



Entre les étendues enneigées, les forêts tropicales, les déserts ensablés, vous n'aurez que l'embarras du choix!



Qui dit caverne à explorer, dit distribution générale de gnons.



Les combats de Secret of Mana 2 se déroulent en mode Action, à la Zelda.



Seiken Densetsu III s'annonce comme un jeu aussi fort que l'épisode précédent.

Metal Jacket

Metal Jacket a été l'un des premiers jeux à être terminé sur la Playstation, mais il n'est toujours pas en vente. Pony Canyon a annoncé puis repoussé sa date de sa sortie par deux fois. Sera-t-il effectivement disponible à partir du mois de juillet?

PONY CANYON/P



Pourquoi donc un tel retard? L'intérêt essentiel de Metal Jacket, c'est la possibilité qu'il offre à plusieurs joueurs de jouer simultanément, en reliant plusieurs PS-X par un câble spécial. Et Sony aurait, enfin, décidé de commercialiser, à partir du mois de juillet au Japon, le câble permettant de relier plusieurs Playstation. Pony Canyon est actuellement en négociation pour vendre le jeu en package avec le câble.

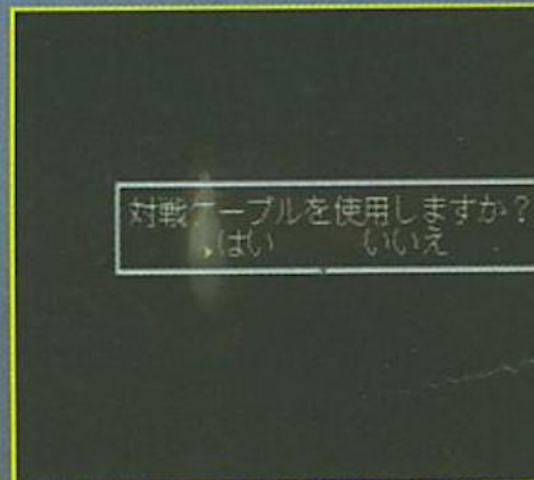
Metal Jacket est un jeu dans lequel vous incarnez un robot de combat gigantesque. Vous allez jouer à cache-cache avec des engins similaires, en tentant de les détruire. Les robots peuvent marcher, courir, sauter et même se maintenir dans les airs grâce à des propulseurs auxiliaires. Le joueur choisit son robot parmi seize, et répartit son blindage suivant son style de combat, entre le dos, les côtés ou la face du Mobile Suit. Les robots ont une option de camouflage: s'ils ne bougent pas, ils n'apparaissent pas sur les radars de l'adver-

saire. La configuration de base pour jouer à deux requiert deux CD-Rom Metal Jacket et deux Playstation, et, bien sûr, le câble. On peut jouer sur un seul téléviseur, avec le câble partagé en deux, si l'on possède un téléviseur récent à double tuner (fréquent au Japon). Sinon, il faut deux téléviseurs. Huit pays peuvent s'affronter. Il est possible de jouer à tuer des équipes en variant toutes les combinaisons possibles: quatre contre quatre, cinq robots contre trois humains contre un, deux contre un...

Il est même possible de relier huit PS-X et d'avoir huit joueurs humains contre huit joueurs humains. Lorsque le robot d'un des joueurs se fait détruire, le mot "Camera" apparaît à l'écran. Ses adversaires ne voient plus son robot, mais il garde la possibilité de se déplacer sur le terrain, tout en étant invisible, et de continuer à regarder le combat qui oppose les survivants. L'amertume d'avoir été éliminé est donc compensée par le plaisir de jouer les esprits...

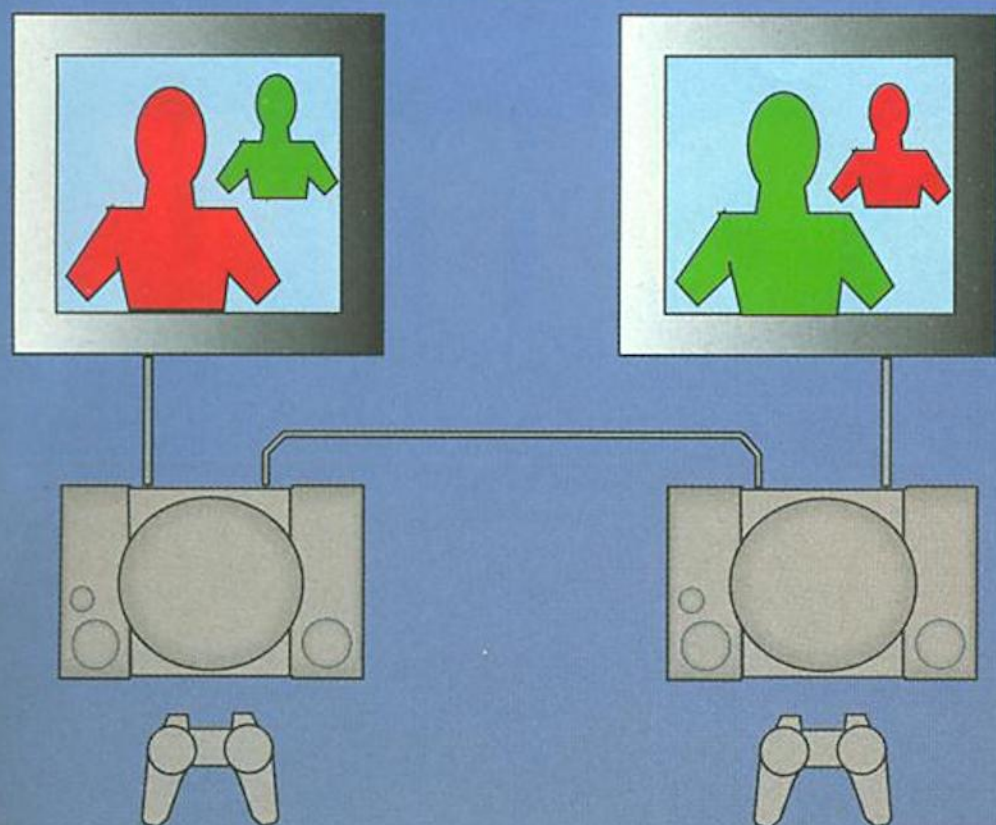


Vous avez été détruit par le Mobile Suit contrôlé par l'ordinateur. Vous pouvez vous déplacer et assister à la suite de la partie. Vous êtes désormais un "esprit". Ce niveau se passe pendant la nuit, et vous disposez d'une vision infrarouge, d'où l'aspect verdâtre du décor.



Au début du jeu, l'ordinateur vous demande si vous voulez jouer à l'aide du câble contre l'ordinateur.





Le Metal Jacket Cable serait commercialisé en package avec le jeu. Vous pourrez relier jusqu'à huit PS-X entre elles.

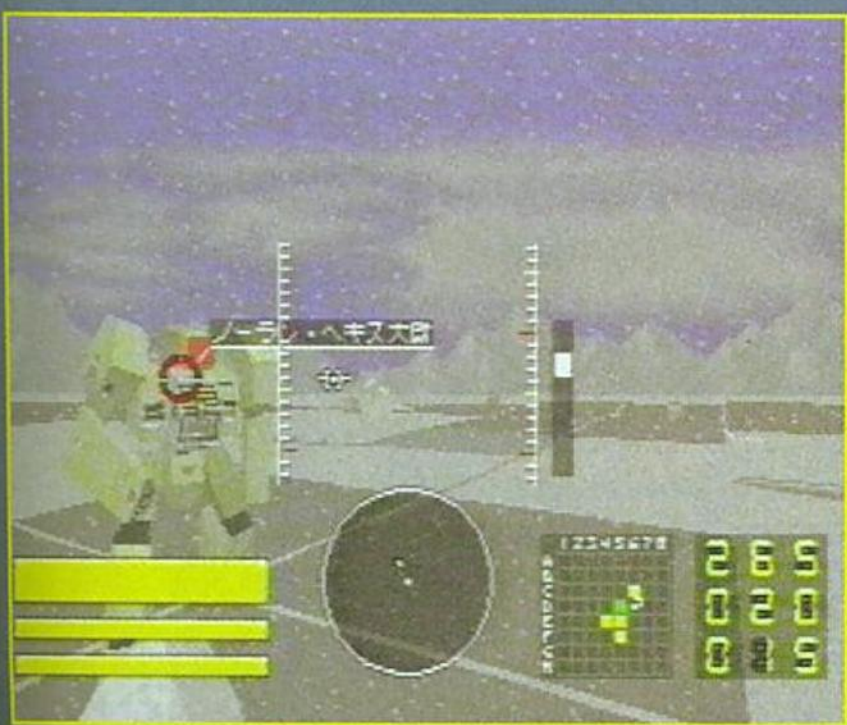


L'ordinateur a repéré qu'il n'y a que deux Playstation connectées sur le mini-réseau.



COMBAT MISSION
MISSION
MISSION

©1995 PONY CANYON



Ce niveau se passe sous la neige, ce qui n'arrange pas la visibilité du champ de bataille.

PLAYER SELECT

PLAYER1 HUMAN
PLAYER2 HUMAN
PLAYER3 OFF
PLAYER4 COM
PLAYER5 COM
PLAYER6 COM
PLAYER7 COM
PLAYER8 COM
EXIT



Sur le réseau, deux humains affrontent six robots dirigés par l'ordinateur.

METALJACKET BODY
METALJACKET COLOR
METALJACKET ARMOR
METALJACKET NAME
METALJACKET WEAPON

EXCLU ! JOUEZ A VENUS WAR
UOTSUKIDŌJI
UN JEU ENCORE PLUS HARD QU'EN VIDEO



漫

MANGA
LINE

画

INFOS SUR
LES FILMS
CLUB MANGA

CADEAUX MANGA VIDEO 36 68 60 40

SUJETS TABOUS

PLUS DE 30 CONSEILS POUR ÉCOUTER
TOUT CE QU'ON N'A JAMAIS OSÉ TE DIRE.

36 68 21 02

POUR TOUT SAVOIR
SUR LES OTAKUS

POUR TOUT SAVOIR
SUR LES FILLES



DAVID GINOLA

"Chaque jour, je te donne
mes infos
et mes pronostics pour
les prochaines rencontres
appelle vite et tu pourras
même gagner un
entraînement avec moi"

36 68 88 08

INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ?
JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES



36-68-21-88

DES QUESTIONS
TROP FACILES !

SNORK III

Arsenic "Pour les appels 36 68, la taxation ne sera que 2,19 F la minute". Si le téléphone utilisé n'est pas le votre, demandez l'autorisation de la pers. qui paiera la facture téléphonique avant d'appeler. Ce service est édité par la société BROADSYSTEM, BP 523, 75666 Paris Cedex 14.

BROADSYSTEM

CODE MEDIA : 10

Philosoma



Dans le tunnel, évitez de vous trouver en face de ce mastodonte qui vous bombarde avec des espèces de cristaux d'énergie.

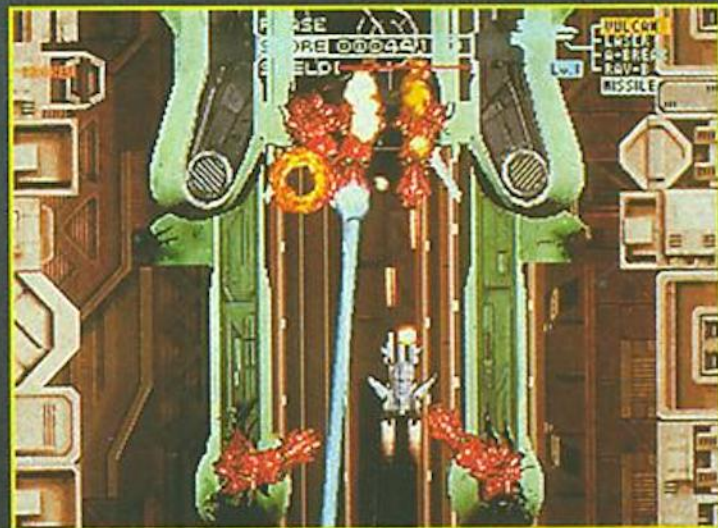
Philosoma, le très attendu shoot-them-up de Sony, devrait enfin voir le jour au mois de juin, après que sa date de sortie a été plusieurs fois repoussée. Bien qu'il ait été l'un des premiers jeux annoncés lors de la présentation officielle de la Playstation par Sony, l'an dernier, c'est seulement maintenant que les possesseurs de PS-X vont pouvoir y jouer! Enfin, si tout va bien!



La semaine dernière, alors que j'entrais dans un wagon d'une rame de métro de Tokyo, je remarquai un individu harnaché de la même façon que moi. Après l'avoir observé de façon plus approfondie, je m'aperçus que son équipement n'était pas exactement identique au mien. C'est que, en prévision des attaques aux gaz neurotoxiques, aux tremblements de terre et autres commandos suicides de ninjas de la secte Aum "vérité-de-la-mort-qui-tue-à-coups-de-sarin", je ne sors plus à Tokyo sans ma combinaison NBC et un guide de survie dédié par Rambo. Je pensai donc, à la vue de mon vis-à-vis: "Nom d'une banane verte! Un nouveau modèle que je ne connais pas!" Je posai quelques questions à l'individu, qui m'apprit qu'il s'agissait d'une tenue de pilote de vaisseau spatial spéciale, du genre de celles qu'on trouve dans les jeux vidéo.

Vaisseau, boulot, pas dodo

Il m'expliqua qu'il revenait d'une mission du côté de la planète Ora-194-220. Son équipage, le Team 29, était en croisière dans une galaxie lointaine, quand retentit un appel de détresse. Son vaisseau, le PS-X 95, étant à proximité de la planète Ora, il se dérouta vers celle-ci. Les habitants de la colonie étaient victimes de créatures extraterrestres surgies d'on ne sait où. Les machines, robots et ordinateurs étaient devenus comme fous et, ayant acquis leur autonomie, s'étaient retournés contre leurs créateurs. Les systèmes de défense et les équipements cybernétiques de maintien de l'ordre ravageaient maintenant la mégalo-



De cet énorme vaisseau surgissent des espèces de serpentins rouges, une fois que vous avez éliminé les tourelles.



Certaines scènes évoquent fortement la série des Thunder Force sur Megadrive.

pole. Il m'apprit que la situation avait été plus épineuse que prévue: au fur et à mesure qu'il gravissait les niveaux, il avait découvert que, au sein de la planète, se trouvait une créature, le Philosoma, responsable de tout. Endormi depuis des millénaires, le Philosoma s'était tout à coup réveillé, affamé. Comme un vampire, il se nourrissait des pensées des êtres intelligents, se délectant de leur peur, aspirant leurs neurones comme du sang et provoquant leur folie.

Aucu', aucu', aucune hésitation!

Je lui demandai ce qu'il pouvait bien faire dans le métro de Tokyo. Il me répondit qu'il avait été mandaté par ses camarades du Team 29. Il était devenu le porte-parole. Il se rendait au siège de Sony pour déposer une pétition. Les joueurs risquant de devenir de plus en plus nombreux avec la commercialisation prochaine de la Playstation en dehors du Japon, et les développeurs rajoutant une multitude de nouvelles options. Continuer dans ces conditions de travail se dégradait. Les pilotes en avaient assez de se faire bombarder par des météorites ou les missiles des boss à chaque niveau à chaque fois: ils avaient voté la grève – laquelle aurait été la cause du retard de Philosoma – et menaçait de poursuivre si un accord n'était pas trouvé. Mon voisin de métro laissa même entendre qu'ils étaient prêts à aller travailler pour la future console 32 bits de SNK, ou pour l'Ultra-64 de Nintendo.



Voici le genre d'écran que permet la palette de couleurs des consoles 32 bits actuelles! Non seulement ça crache, mais ce que vous ne pouvez voir, c'est que ça va vite aussi!



Dans l'espace, ça bouge bien: entre les météorites à éviter ou à détruire et les gros sprites des vaisseaux adverses qui arrivent sur vous en vrille, vous n'êtes pas sorti de l'auberge.



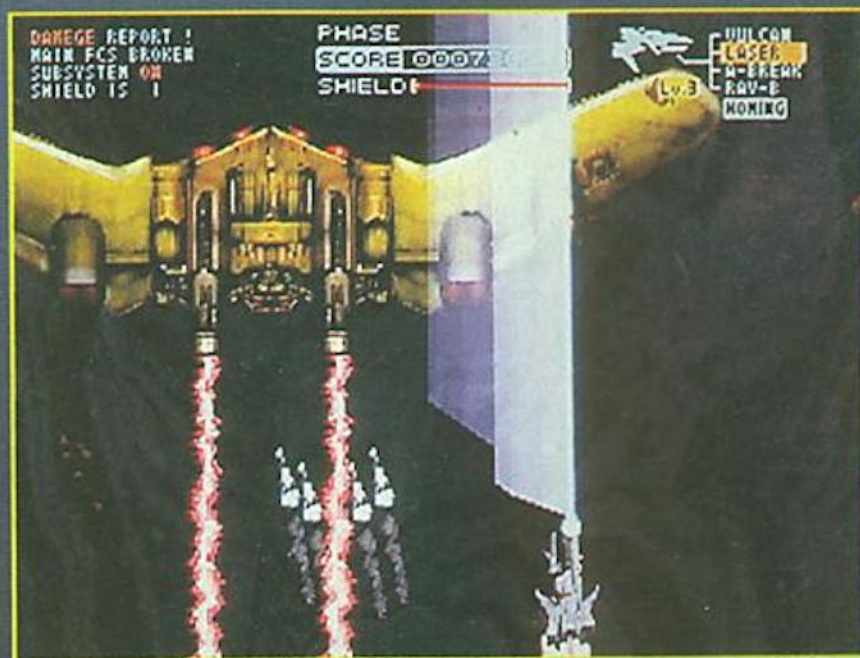
Petits sprites deviendront grands!



Le laser vous permet de balayer de larges zones, tout en restant hors de portée immédiate de l'adversaire.



La Playstation, avec Philosoma, démontre ses capacités à opérer des zooms dans tous les sens.



Pendant que vous vous battez contre ce boss, ne perdez pas de vue les indications en haut, à gauche de l'écran, concernant les dommages de votre aéronef.





Dans le tunnel, à la vitesse à laquelle vous vous déplacez, les collisions ne pardonnent pas.

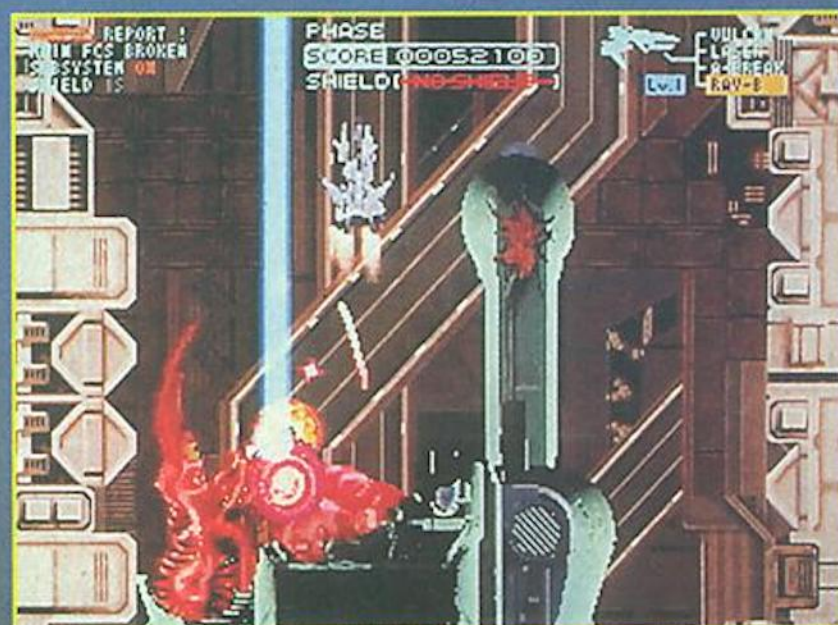


L'explosion d'un météore a révélé un item. Mais oui, il est pour vous.

À CHAQUE NIVEAU SA REPRÉSENTATION

Philosoma est le shoot-them-up qui, actuellement, propose le plus de représentations différentes de l'action suivant les niveaux. Il fait le tour de toutes les façons de représenter un jeu de tir, ou presque.

Vue de côté.

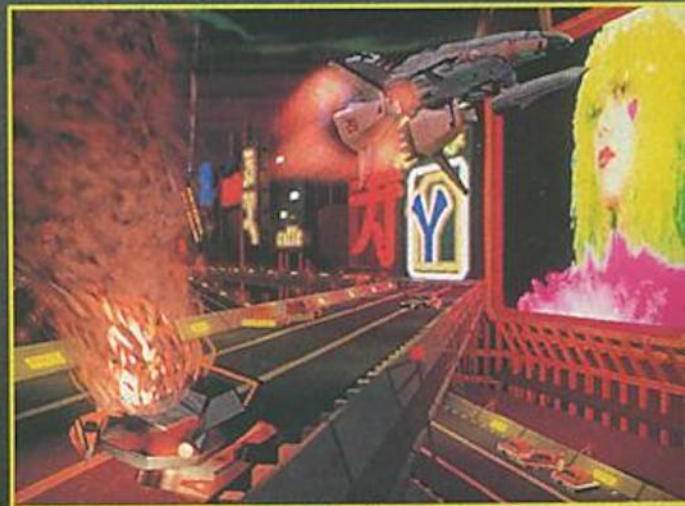
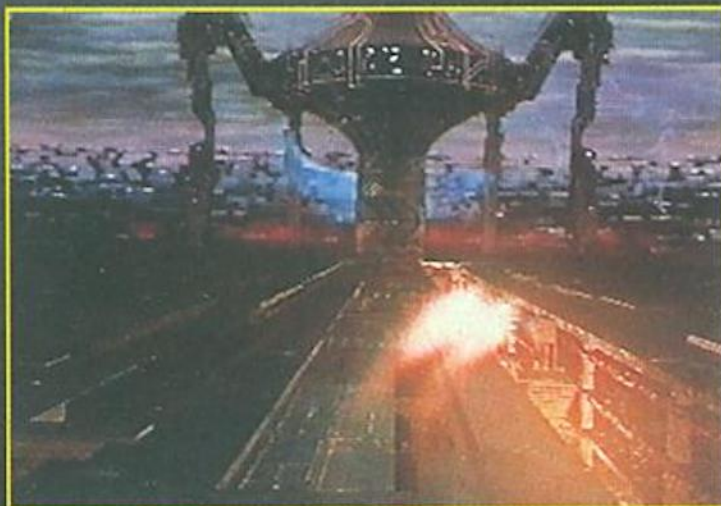


Vue aérienne.

Vue en pseudo-3D.



Vue avec le vaisseau au premier plan.



POWER GAMES



PAL

GHT

499 F
299 F



SEGA SATURN

299

ON THE BALL	99 F
ULTRA MAN	99 F
STREET FIGHTER 2	99 F
SUPER RTYPE	99 F
KRUSTY FUN HOUSE	99 F
F ZERO	129 F
PILOTWINGS	129 F
EDF	129 F
ARME FATALE	129 F
ROBOCOP 3	129 F
ANOTHER WORLD	129 F
GHOULS & GHOSTS	129 F
BLAZING SKIES	129 F
ROAD RUNNER	129 F
ADDAM'S FAMILY	129 F
KICK OFF	129 F
STARWING	129 F
COOL SPOT	149 F
SUPER TENNIS	149 F
SUPER ALESTE	149 F
BARTS SIMPSON	149 F
DINO DINI SOCCER	149 F
EQUINOX	149 F
CAPTAIN AMERICA	149 F
TAZMANIA	149 F

A black Sega Saturn console is shown from a slightly elevated angle. Two black DualShock controllers are positioned in front of the console, connected by thin black cables. The console has a distinctive shape with a carrying handle on top.



299

NOM : _____ PRENOM : _____ TEL : _____
ADRESSE : _____ CP : _____ VILLE : _____
PAIEMENT : _____ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐
CARTE BLEUE : [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] DATE D'EXP:/..
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : _____

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

Astérix

LE POUVOIR DES DIEUX



NEW

Prix dément en Vente par Correspondance

Incarnez nos deux célèbres Gaulois dans ce nouveau jeu de plateforme-aventure qui vous mènera de Rome à l'Egypte à la recherche du bouclier d'Avesnes. Voici un jeu qui ne manquera pas de vous passionner !

Disponible uniquement sur Megadrive



STREET RACER



Nouveau sur Megadrive

Street Racer, le jeu de course et de baston, 4 joueurs, enfin sur Megadrive ! Si vous aimez le fun, la défonce et l'humour, jetez-vous sur Street Racer !

Disponible sur Super Nintendo

Prix dément en Vente par Correspondance

Version française

LA LÉGENDE DE THOR



Disponible uniquement sur Megadrive

Un magnifique jeu d'aventure indispensable à tout possesseur de Megadrive ! Ce jeu possède toutes les qualités requises pour vous passionner.

HIT

Prix dément en Vente par Correspondance



Disponible uniquement sur Super Nintendo



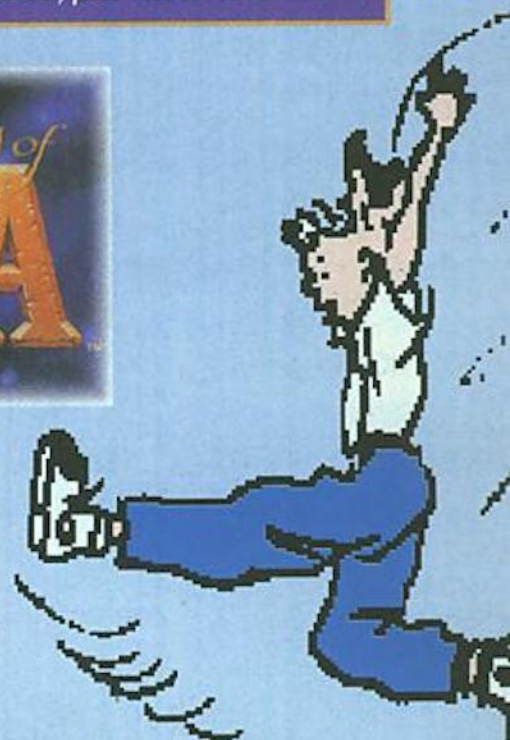
Avec l'aide de ses amis, Will doit combattre ses ennemis et résoudre les puzzles des anciennes ruines. Patience et connaissance sont essentielles pour réunir le père et le fils.

Prix dément en Vente par Correspondance

ILLUSION of GAIA



NEW



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Des milliers de jeux à des prix déments* dans tous les magasins Micromania et en Vente par Correspondance

STREET FIGHTER II

12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 mégas ! Eh oui, vous pourrez choisir aussi les boss. Un jeu incontournable d'une qualité parfaite !

199 F

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO DRAGON

LA VIE DE BRUCE LEE ! Incarnez les maître incontesté des arts martiaux. 35 coups dévastateurs, 12 adversaires redoutables !

149 F

MEGADRIVE

Des Méga Tops Megadrive à partir de 99 F

Astérix	129 F
Cannon Fodder 2	179 F
Castlevania	199 F
Dino Dini Soccer	99 F
Maximum Carnage	249 F
Mr Nutz	199 F
Nigel Mansell	249 F
Shaq Fu	199 F
Sonic 2	199 F
Stargate	299 F
Tiny Toon	199 F
Tortue Fighter	249 F
Tortue Ninja Teenage	179 F
True Lies	249 F
Warlock	299 F
Yogi Bear	199 F

Des Super Tops Super Nintendo à partir de 99 F

Cannon Fodder	
Cybernator	
Dino Dini Soccer	
Jordan	
Jurassic Park 2	
Magic Boy	
Mortal Kombat	
Rock'n Roll Racing	
Shaq Fu	
Starwing	
Super Indiana Jones	
Syndicate	
Tiny Toon Adventure	
Warlock	
Wolfverine	
Zombies	

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Téléphonez au
92 94 36 00
ou tapez **3615**
Micromania
pour découvrir ces offres
exceptionnelles

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F.

Disponible dans tous les magasins Micromania

La Playstation de Sony

modifiée au standard européen Pal - 220V - 60

NEW



**LES TOPS
PSX**

RIDGE RACER



Cette fois il s'agit bien d'une véritable simulation de course automobile !

TEKKEN



Des coups hyper-réalistes, des projections en tout genre tout simplement fabuleux

VAMPIRE



Ce mega Hit de Capcom aux graphismes fantastiques remplacera Street Fighter II

TOH SHIN DEN



Le premier d'une nouvelle génération de jeux. Un réalisme époustouflant !!



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**LA TÊTE
DANS LES
NUAGES**

Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2^e

Venez fêter "l'Espace Découverte Micromania" dans le 1^{er} univers de jeux d'arcade du futur !!

Un cadeau * vous attend avec l'achat d'un jeu vidéo

* Offre spéciale ouverture valable dans la limite des stocks

NEW LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes . 5, boulevard des Italiens
Paris 2^e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2 **NEW**
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 **NEW**
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURAILLE **NEW**
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Élysées
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux
(1,27 F. la minute)

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
la Mégacarte
Thomas JORDAN
N° 123 456 789
MICROMANIA
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

C07	Titre	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage 29F ou **GRATUIT** pour toute commande minimale de 200F

Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Tél. Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36
Ouvert de 8h à 19h du lundi
vendredi, de 10h à 18h le samedi

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3D0 ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GameBoy ☐ Megadrive ☐ GameGear ☐ Super Nintendo ☐ P

Gran Chaser

A côté de Daytona USA, qui a bénéficié de beaucoup d'attention et d'un budget publicitaire imposant de la part de Sega, pour un résultat... controversé, les développeurs de la firme au hérisson bleu travaillaient sur un autre projet : Gran Chaser, une course de voitures futuriste à la réalisation excellente.

Adapté d'un jeu sur PC CD-Rom portant le nom de Cyber Race, Gran Chaser offre la particularité d'avoir bénéficié de la patte de Seed Mead concernant le design des véhicules. Ce dernier n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'on lui doit les décors d'"Alien 3", de "Blade Runner" ou encore de "2001, L'Odyssée de l'espace".

Vous incarnez un pilote d'élite, contraint à participer à cette série de courses – et à les gagner! – car le sort de votre petite amie est en jeu. Les circuits se trouvent sur différentes planètes désertes, les unes dans les sables, les autres dans les glaces... A chaque victoire, vous bénéficiez d'une somme qui vous permet de changer ou de modifier votre véhicule. Avant le départ, votre mécano vous glisse à l'oreille quelques précieux conseils sur vos concurrents et la meilleure stratégie à adopter pour chaque type de circuit.

SEGA/SATURN

disponible
en
Japon

Roule ou crève

Vous n'étiez pas particulièrement chaud pour participer à ces courses, et "on" a dû vous motiver! Car vous savez parfaitement que c'est le genre d'épreuve qu'on finit soit en vainqueur, soit dans un cercueil. Chaque concurrent dispose d'armes à bord de son véhicule. Il est possible d'envoyer des missiles sur l'adversaire, même si la représentation de ces derniers à l'écran n'est pas toujours très visible. Grande innovation par rapport à Daytona, on peut jouer à deux joueurs. L'écran est partagé en deux, et contrairement au Cyber Sled



Il vous faut réduire votre vitesse jusqu'à 175 km/h pour passer la chicane, composée de deux piliers.

de Namco sur Playstation, le mode 2 joueurs tient ses promesses. Les graphismes de Gran Chaser sont également plus jolis que ceux de Daytona USA. Pas de mystère à cela : c'est le mode haute résolution, contrairement à la courbe des voitures de l'AM 2, qui a été utilisé! Les décors et les véhicules ont été réalisés en 3D polygonale. Les textures peintes sur les véhicules, sur les circuits et sur les bords de la piste sont particulièrement réussies.

Circulez, il n'y a rien à voir

Certes, il est difficile de comparer Daytona USA (ou Ridge Racer) et Gran Chaser. En effet, dans ces deux jeux sur CD-Rom, il s'agit de courses de voitures se voulant réalistes et le côté simulation, les trajectoires des véhicules ayant été particulièrement soignées par les équipes de développement. De plus, le nombre de voitures engagées dans les courses de Gran Chaser, par exemple, le rend incomparable avec Daytona USA, composé de duels. Gran Chaser évite ainsi toute une série de contraintes. Dans un univers de science-fiction, où les véhicules futuristes glissent à quelques mètres au-dessus de la route, les développeurs ont pu prendre quelques libertés avec la façon dont réagit un véhicule de plus d'une tonne à 500 kilomètres à l'heure! Mais cela ne nuit en rien à la jouabilité et au plaisir de jouer. Au contraire. Là encore, la comparaison est difficile. Le mode de conduite des engins de Gran Chaser est particulièrement agréable : le moteur vous donne une poussée dérisoire. Il vous faut vous servir d'un booster pour propulser votre véhicule.



Tâchez d'éviter les geysers qui jaillissent au dernier moment!

devez contrôler le cap et jouer du propulseur auxiliaire par à-coups. En un ou deux tours de piste, vous maîtriserez cette technique. Vous disposez en outre d'un méga-booster, beaucoup plus puissant, qu'il vaut mieux réserver pour les lignes droites si vous ne voulez pas finir dans le décor. A deux joueurs, le jeu vaut son pesant de cacahuètes!

Vous saurez tout, tout, tout...

Comme dans Daytona USA, trois vues sont disponibles. L'écran de jeu fournit toutes les informations dont vous pouvez rêver, et même plus! Les programmeurs en ont fait un peu trop, et l'écran est légèrement surchargé de jauges, cadrans et autres radars. Le jeu comprend onze courses différentes, correspondant à onze niveaux de difficulté. Cinq constituent le niveau débutant, et les six autres le niveau avancé. Pour chaque circuit/niveau, le joueur peut opter pour le mode Story ou le Free Run.



Tant les textures des rochers de la falaise que le ciel, au loin, sont superbement réalisés.

LES ANGLES DE VUE

Comme dans presque toutes les courses en 3D du moment, vous pouvez switcher à tout instant entre différentes représentations de la scène.



La caméra est placée derrière le véhicule, et surtout au-dessus. C'est l'angle le plus adapté pour négocier les meilleures trajectoires lors des virages, mais il nuit à l'ambiance de la course: on a l'impression d'assister à une retransmission TV.



La caméra est placée derrière votre engin. Cet angle de vue permet de voir instantanément la réaction de votre véhicule à vos commandes, ce qui est important vu le système des boosters du jeu.

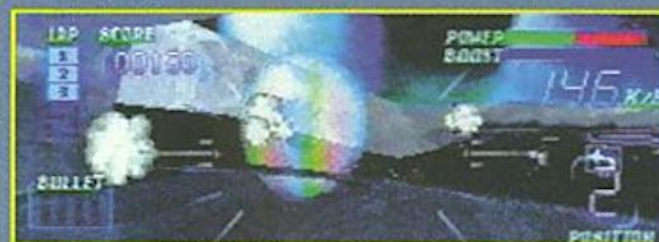
Ce canyon artificiel vous empêche de jouer de votre booster à pleine puissance. Le moindre écart de conduite serait fatal!

LES MISSILES: UNE AUTRE FAÇON DE RESTER EN TÊTE!

Si votre concurrent réussit à prendre la tête de la course, malgré tous vos efforts, il vous reste une solution: un petit coup de roquette!



Votre viseur est clairement matérialisé au centre de l'écran, sous la forme de cette croix blanche.



Les petits nuages sont causés par les deux missiles que vous venez d'expédier. Le rond représente l'impact de vos roquettes.



Que cela soit en plein air ou au sein de tunnels, les virages sont plus tordus les uns que les autres.



La piste est très souvent inclinée dans les tournants.



"C'est moi que je suis en tête-teu!"

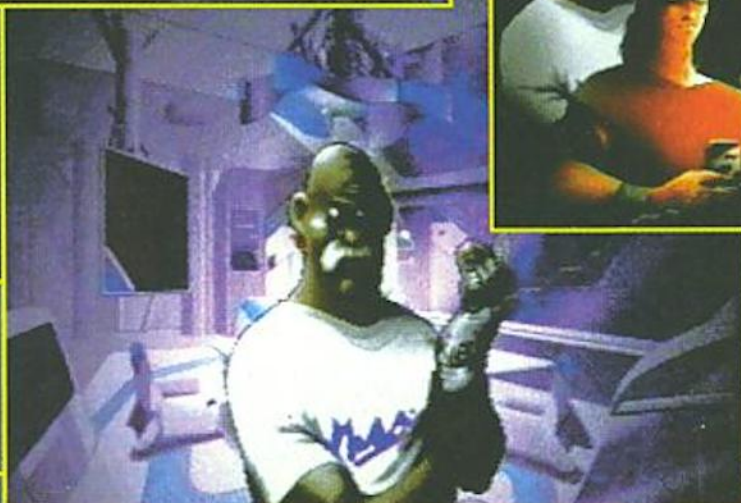
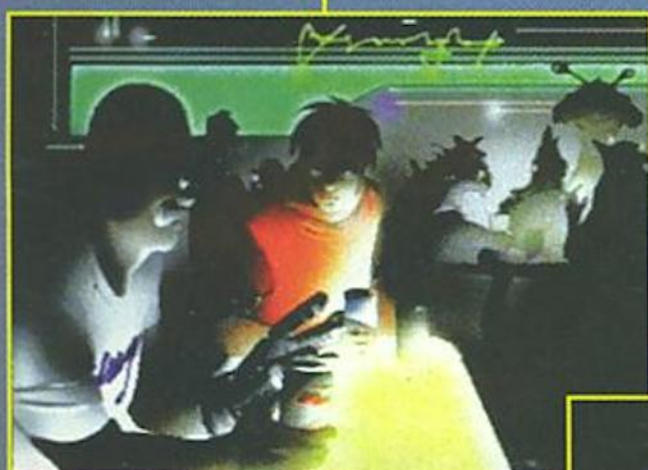
DES SURPRISES PLEIN LA PISTE

Les onze circuits ne sont pas de simples variations sur une piste de base, avec des décors et des textures différentes. Chacun possède ses spécialités. En plus des dénivellations, des circonvolutions de la piste, vous allez découvrir différents pièges, rétrécissements, obstacles à éviter au dernier moment... Certaines courses ont même quelques animations sympa, comme un dragon, appartenant à la faune locale de la planète sur laquelle elle a lieu, qui jaillit au-dessus de la route.



AMBIANCE...

Les circuits se trouvent sur différentes planètes désertes, qui dans les sables, qui dans les glaces... A chaque victoire, vous bénéficiez d'une somme d'argent qui vous permet de changer ou de modifier votre véhicule. Avant le départ, votre mécano, un Black avec une prothèse cybernétique en guise de main gauche, vous glisse à l'oreille quelques précieux conseils sur vos concurrents et la meilleure stratégie à adopter pour chaque type de circuit.



Une spécialité du jeu: les goulets d'étranglement.



CHOISISSEZ VOTRE DESTRIER

L'option Sled vous permet d'examiner les caractéristiques de tous les glisseurs qui vous sont proposés. Ceux-ci, modélisés en 3D, tournent sur eux-mêmes, pendant que leurs spécifications apparaissent à l'écran, mettant en avant le point fort de chacun: robustesse, vitesse, accélération...



Au premier plan, un des items qui recharge vos propulseurs auxiliaires.

ULTIMA games

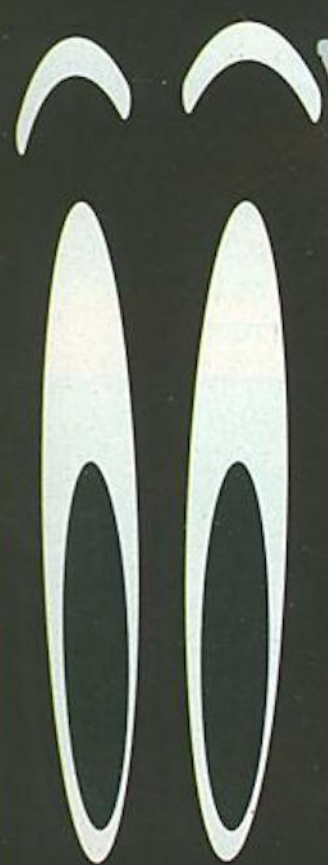
NOUVEAU
OUVERTURES A

- ASNIERES
- LOCHES
- BAYONNE
- POITIERS
- TOURS
- VILLEURBANNE
- ROUEN
- FORT DE FRANCE

Martinique

1ère chaîne de magasin de jeux informatiques neufs et d'occasion

LES NOUVELLES CONSOLES A DES PRIX IMBATTABLES



→ SATURN → PSX SONY
→ JAGUAR → 3 DO
→ NEC FX → NEO CD

- Tous les jeux sur ces consoles **SONT DISPONIBLES.**
- Pour tout ACHAT d'une console, ULTIMA s'engage à vous reprendre votre ancien matériel **AU MEILLEUR PRIX.**

NOS BOUTIQUES ULTIMA

BOUTIQUES PARIS

- **PARIS/GOBELINS** + DE 10000 JEUX
NEUF - OCCASION - ECHANGE
57, avenue des Gobelins - 75011 Tél : 47 07 33 00
- **PARIS/REPUBLIQUE** + DE 10000 JEUX
NEUF - OCCASION - ECHANGE
5, BD Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31
- **PARIS/TURIN** + DE 1000 JEUX
OCCASION - ECHANGE
21, rue de Turin - 75008 Tél : 42 94 97 14
- **ASNIERES**
NEUF - OCCASION - ECHANGE
95, avenue de la Marne - 92600 Tél : 95 31 68 70

BOUTIQUES PROVINCE

- **BASTIA**
3, rue St François - 20200 Tél : 95 31 68 70
- **BAYONNE**
11, rue du Port de Castes - 64100 Tél : 59 46 13 38
- **BLOIS**
48, rue Beauvoir - 41000 Tél : 54 74 44 53
- **BORDEAUX**
203, rue Sainte Catherine - 33000 Tél : 56 92 85 11
- **BOURGES**
9, rue d'Auron - 18000 Tél : 48 24 46 72
- **CARCASSONNE**
22, rue Aimée Ramond - 11000 Tél : 68 47 49 74
- **CASTRES**
6, rue Henri IV - 81100 Tél : 63 59 28 03
- **GRENOBLE**
4, rue des Bergers - 38000 Tél : 76 47 12 33
- **LOCHES**
5, rue St Antoine - 37600 Tél : 47 59 28 20
- **LE HAVRE**
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 Tél : 35 19 00 82
- **NIMES**
4, rue des Greffes - 30000 Tél : 66 76 16 16
- **PERPIGNAN**
17, avenue Guynemer - 66000 Tél : 68 50 89 50
- **POITIERS**
8, rue de l'Eperon - 86000 Tél : 49 41 77 45
- **ROCHEFORT**
127 bis, rue Louis Thiers - 17300 Tél : 46 99 81 25
- **ROUEN**
103, rue du Général Leclerc - 76003 Tél : 35 98 38 99
- **TOULOUSE**
11, rue des Lois - 31000 Tél : 61 12 33 34
- **TOURS**
222, avenue de Grammont - 37000 Tél : 47 20 31 32
- **VILLEURBANNE**
38-40, cours Emile Zola - 69100 Tél : 72 75 48 00

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

MINITEL

CONNECTEZ-VOUS !!!

3615
ULTIMA
GAMES

FRAIS DE PORT GRATUITS

PROMO - OCCASIONS
VPC (la moins chère de France)

NOUS ACHETONS
COMPTANT
TOUS VOS JEUX ET
MATERIEL D'OCCASION

CARTE DE FIDELITE

4 JEUX ACHETES
sur une période d'un an
= 1 JEU GRATUIT
AU CHOIX

LES REVENDREURS DESIRANT ACHETER NOS PRODUITS
OU REJOINDRE NOTRE CHAINE SONT LES BIENVENUS
TEL : 43 55 72 77 - FAX : 43 38 11 76

Blue Seed

Blue Seed" a été réalisé par le "manga-ka" créateur de "3 X 3 Eye", j'ai nommé Yuzo Takada. On retrouve les thèmes favoris de ce dessinateur: les forces du Mal qui n'attendent qu'une chose pour se réveiller et se déchaîner, les pouvoirs parapsychologiques dont sont dotés certains "élus", la violence des adversaires de l'au-delà...

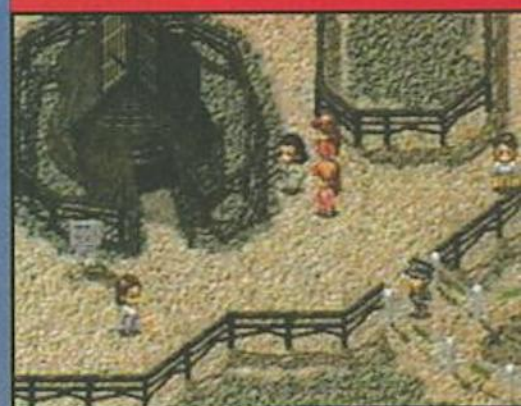
L'adaptation de la "Graine bleue" sur Saturn est un jeu d'aventure plus qu'un jeu d'action. Vous dirigez une équipe de trois jeunes femmes (au début du jeu, car d'autres personnages vont les rejoindre par la suite) et devez tenter d'empêcher l'irruption des forces du Mal dans notre monde. Vous parcourez le Japon, en interrogeant les individus et en suivant les indices qu'ils vous ont donnés. Seul le dialogue avec les personnes clés vous permet de débloquent certaines situations, de rencontrer de nouveaux personnages ou d'obtenir de nouveaux éléments. Bien évidemment, tous les textes (et il y en a un paquet!) sont dans la langue de Toriyama.

Les combats s'effectuent à l'aide de cartes ressemblant à celles d'un jeu de tarot, et l'issue du combat dépend du nombre de points de vie que vous avez pu retirer à votre adversaire. Comme dans un jeu de rôles, ces combats vous rapportent en termes d'expérience et améliorent vos capacités de survie.



COMMUNIQUER

Le secret de Blue Seed réside dans la communication. N'hésitez pas à aller bavarder avec tout le monde, voire à interroger les gens plusieurs fois...



On a signalé des événements étranges dans une caverne qui se trouve au cœur d'un jardin public. Mais le gardien ne veut pas vous laisser rentrer.



Rendez-vous donc du côté de la plantation de thé...



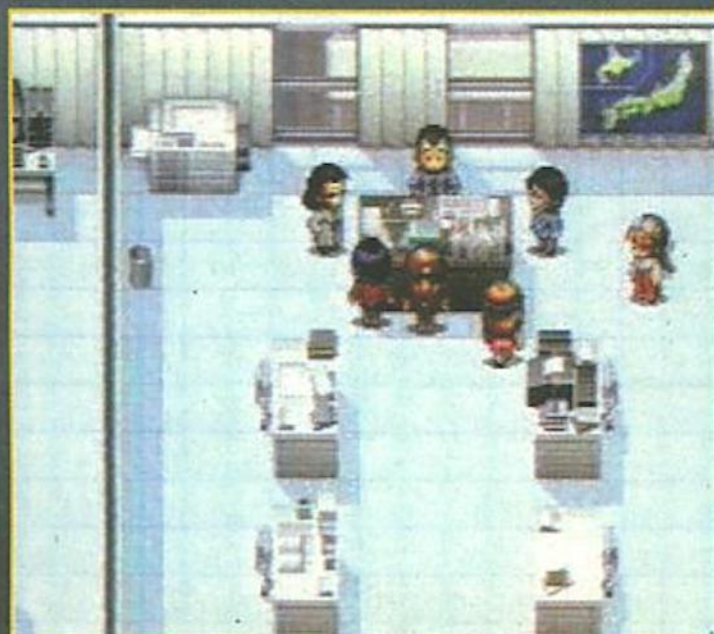
... et discutez un peu avec cet individu...



Retournez au jardin public. Dans le dédale souterrain, vous affronterez alors vos premiers monstres.



Les cartes décident des dommages que vous allez infliger à votre adversaire, mais aussi de ceux que vous allez subir. Les combats sont très peu "graphiques": on a seulement droit à quelques secondes d'animation.



Votre bureau tokyoïte de chasseur d'esprits frappeurs.



Tiré d'un manga, Blue Seed sur Saturn se devait, en introduction, de nous offrir une animation digne de ce nom.

Gensô Suikoden

Konami, avec Gensô Suikoden ("La Légende fantastique de Suikoden"), est sur le point d'achever son premier jeu de rôles sur Playstation. Il s'agit d'un jeu de rôles très classique qui prend place dans la Chine médiévale. Il est basé sur la légende de Suikoden, aussi célèbre au Japon et en Chine que dans le reste de l'Asie, et qui a inspiré récemment à Data East un jeu d'arcade de combat, converti sur Saturn. Sous le règne de l'empereur Babarossa, le joueur ainsi qu'une centaine d'autres personnages vont lutter contre la tyrannie du pouvoir impérial. Babarossa fut un bon empereur, aimé de ses compatriotes, jusqu'au jour où il tomba amoureux d'une sorcière qui, aidée par les forces du Mal, en fit sa créature. Le bon Babarossa devint alors un despote, pillant le pays et imposant un régime de terreur. Le héros est censé appartenir à une famille de nobles,

traditionnellement chevaliers de l'empereur. Mais il se révolte devant les exactions de Babarossa et prend la tête des rebelles. Dans le jeu, comme dans la légende, le joueur peut contrôler une équipe comptant jusqu'à cent huit personnes. Le système de jeu comporte trois sortes d'attaque: les attaques au corps à corps, les attaques magiques et les attaques à distance (lance, flèches, petits suisses...).



KONAMI/PS-X



LE JAPON EN DIRECT



Lors des combats, les zooms permettent de mieux suivre les attaques de vos troupes.

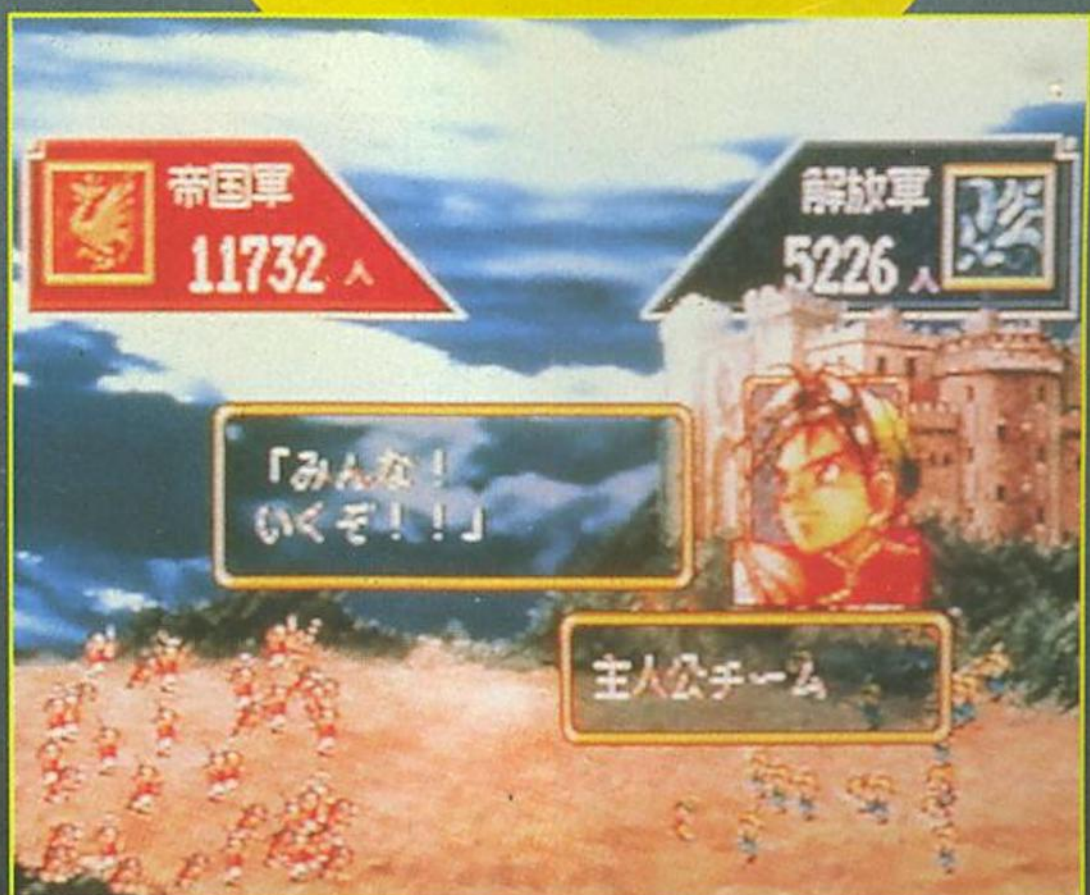
Cela ressemble à un village paisible, ça en a l'aspect, la couleur et l'odeur, mais...

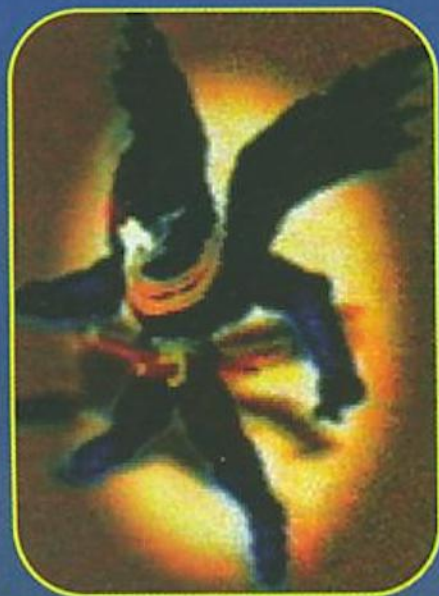


Dans la plus pure tradition des jeux de rôles, vous ne poserez pas le pied par terre sans devoir vous tracer un chemin à coups d'épée, de hache ou de sortilège.



La fine équipe de quatre de vos aventuriers en pleine concertation.





Riglord Saga

Riglord Saga est un jeu de rôles/simulation. Plongé en plein cœur d'un univers qui mêle joyeusement Moyen Âge japonais et heroic-fantasy, vous incarnez Asa, chevalier sans peur et sans reproche.

L'action se déroule sur quatre îles différentes, où vous allez devoir recruter une bande de solides compagnons pour pouvoir tordre le coup aux forces des ténèbres, et botter les fesses de leurs représentants! L'équipe qui a œuvré sur Riglord Saga n'en est pas à son coup d'essai, puisque c'est à elle que l'on doit la série des Shining Force. La principale originalité de ce CD-Rom est sa réalisation. Il mixe en effet avec bonheur 3D et une représentation plus classique en bit-map. Les décors, les bâtiments et le relief sont réalisés en 3D. Il est ainsi possible de faire varier les points de vue durant les déplacements, ou de voir ses adversaires sous tous leurs angles avant de les combattre.

Modélisés, photographiés, stockés, affichés

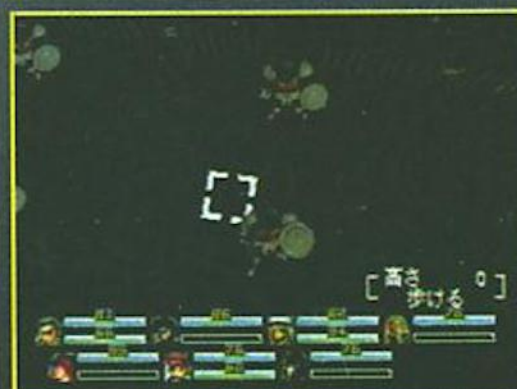
En revanche, les personnages, héros ou Pas-beaux, sont affichés en bit-map. S'ils ont bien été modélisés en 3D par les développeurs sur stations de travail Silicon Graphics, avec un

luxe de détails et un rendu excellent, ils s'affichent pas, en revanche, sous forme de polygones en 3D mais sous forme d'images qui constituent alors les sprites des protagonistes. C'est-à-dire que les développeurs ont stocké des images prises sous tous les angles du rendu 3D des individus, et, suivant la position du personnage, l'une ou l'autre d'elles s'affiche à l'écran.

Les déplacements de vos personnages sont un peu fastidieux: lors des combats, il faut prendre vos aventuriers un par un, les amener devant leur adversaire afin que le combat commence. En mode Déplacement, le sol est alors recouvert d'une grille et, suivant votre personnage, la nature et la topologie du terrain, vous pouvez vous déplacer plus ou moins loin.



INSPECTER LE TERRAIN EN TOUTE QUIÉTUDE



Riglord Saga vous permet d'inspecter le terrain avant que vos héros ne s'y aventurent. Une fois que vous avez choisi un personnage, et que vous êtes en mode Déplacement, vous pouvez librement parcourir l'échiquier qui vient d'être superposé sur les lieux. Les décors du jeu étant en 3D, il est même possible de changer de point de vue, passant d'une vue aérienne à un angle plus terrestre. Ainsi, vous pouvez reconnaître un passage, observer l'aspect des combattants que vous aurez à y affronter et les divers objets qui s'y trouvent.

Grâce à ses pouvoirs magiques, en invoquant un sortilège, ce membre de votre équipe peut modifier la topographie du sol, créant une colline ou, au contraire, constituant un ravin. Cela est bien utile au cours des combats. Par exemple, si vos troupes au premier plan gênent l'archer du groupe, il pourra créer un petit monticule afin d'œuvrer en paix.



UN COMBAT TYPIQUE



Votre troupe d'aventuriers se promenait tranquillement dans la verte prairie quand, au détour d'un tournant, apparaît la soldatesque ennemie.

En tant que leader de la fine équipe, c'est à vous qu'il incombe de corriger durement l'impudent.



Après avoir sélectionné sur la carte la case dans laquelle vous souhaitez vous rendre, une animation déplace votre héros à l'endroit souhaité.

Lors du combat, n'apparaissent à l'écran que les deux protagonistes. Les alentours deviennent alors sombres et opaques.

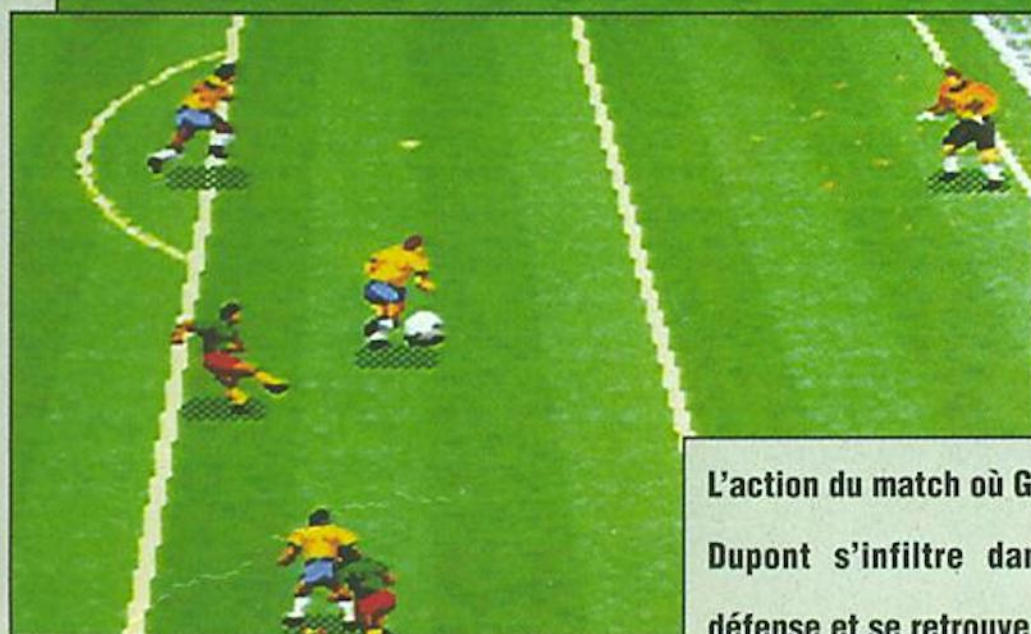


Lors d'un combat, "Miss" s'affiche si vous avez manqué votre adversaire. Sinon, c'est le nombre de points de dommages que vous lui avez infligés qui apparaît.

LE JAPON EN DIRECT

Incroyable!!!

L'équipe de France se qualifie.



L'action du match où Gérard Dupont s'infiltré dans la défense et se retrouve seul face au gardien : la victoire est au bout de son pied !!

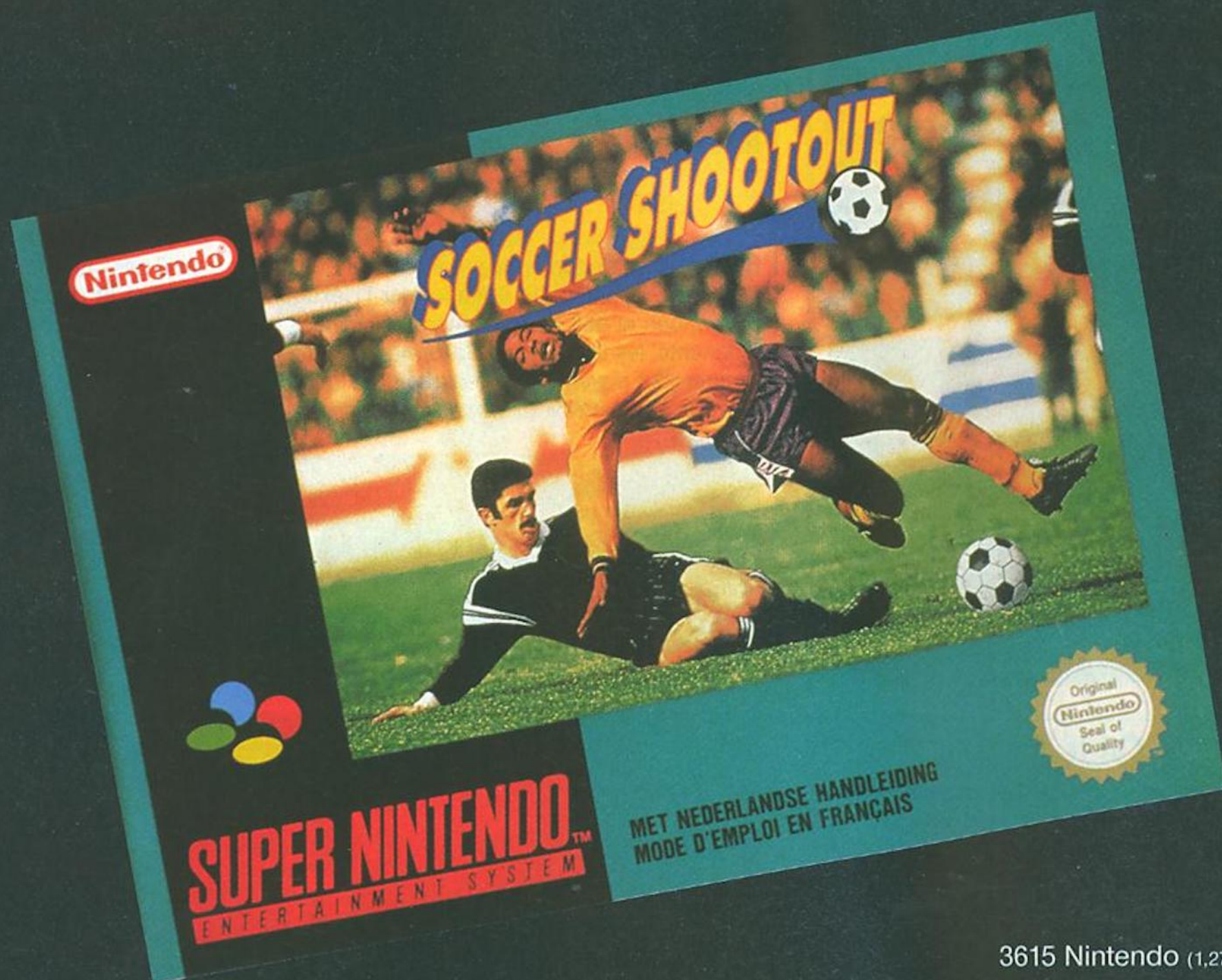
**ÇA NE
POUVAIT ÊTRE
QUE SUR
SOCCER
SHOOTOUT!!**

Gérard Dupont, héros de cette rencontre laisse éclater sa joie après une patate extraordinaire dans les arrêts de jeu qui met fin à la série noire de l'équipe de France. Cette victoire rassure tout le monde et en particulier l'entraîneur, qui après une série de matchs sans victoire se retrouvait sur un siège éjectable.

Nintendo vous présente son meilleur jeu de foot.

Soccer Shootout

CAPCOM



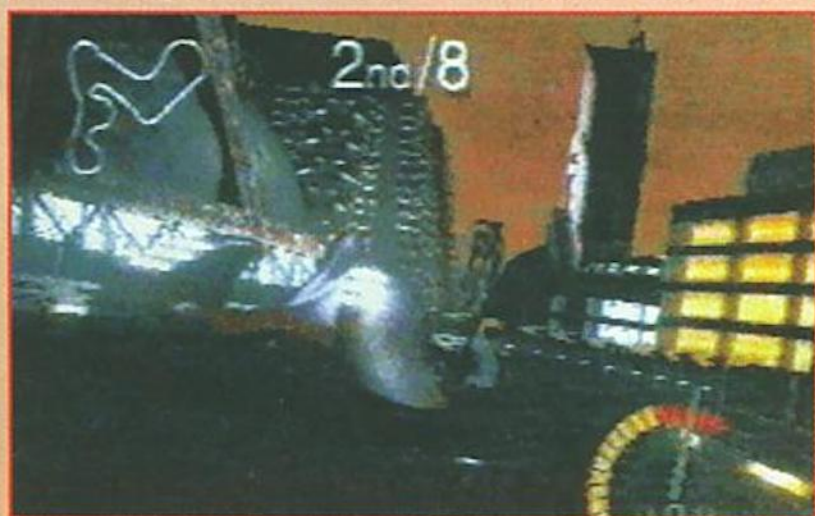
3615 Nintendo (1,27 F/mn)

SUPER NINTENDO[®]

ENTERTAINMENT SYSTEM

GONFLÉE LA 3DO!

La compagnie américaine annonce la sortie prochaine d'une nouvelle génération de 3DO. Basée sur la technologie M2 64 bits, cette super-3DO devrait faire preuve de très grandes performances. D'après Hugh Martin, un des gros salaires de la compagnie 3DO, "les performances en matière d'animation polygonale sont phénoménales" (en anglais dans le texte). En effet, d'après les chiffres annoncés, cette 3DO 64 bits serait conçue autour de dix processeurs graphiques! Fabriqués par IBM, ils devraient permettre l'animation de 1 million de polygones par seconde (rappelons que la Playstation en affiche 360 000 et la Saturn 240 000!). Mapping de texture, Gouraud Shading, lecture des CD vidéo au format MPEG, filtrage d'images sont aussi de la partie. Autant dire que les jeux à venir devraient cartonner. Voici d'ailleurs en exclusivité les premières photos d'une course de voitures futuristes développée avec cette technologie.



OH OUI-FM!

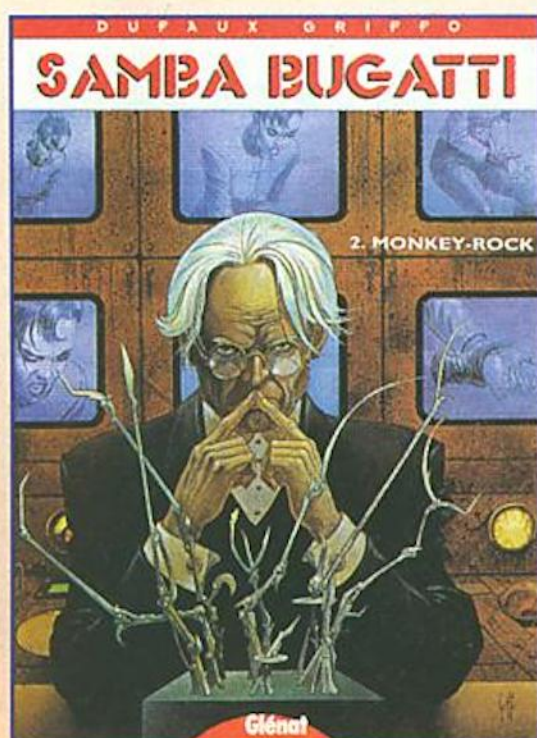
Les Parisiens et Franciliens connaissent certainement Ouf-FM sur 102.3 FM. Si ce nom vous dit quelque chose, vous devez sans nul doute avoir entendu le Rock'n Roll Circus, en fin d'après-midi, ainsi que le Ziggy Show, à partir de 22 heures? Eh bien, bande de petits veinards, sachez que les deux animateurs de ces émissions, Kad et Olivier, vont réaliser très prochainement les Trombinoscopes de Consoles+. Les connaissant, je puis vous assurer qu'on va se payer de sacrées crises de rire.



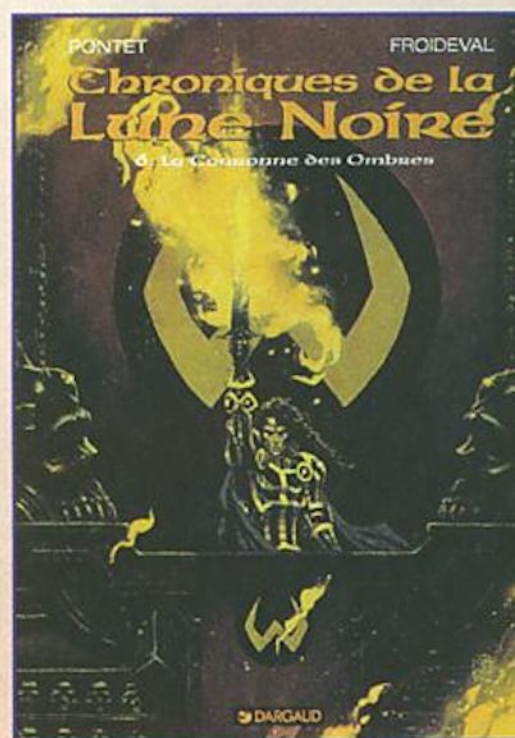
Kad, à gauche, et Olivier à droite, prochainement dans Consoles+

DES BD ZEN (DEUXIÈME ÉPISODE)

Vous avez découvert le mois dernier un nouveau personnage, Dark Pulse, dans la rubrique "Cyber potins". Cet... homme (?), passionné de réseaux internationaux et de cyberculture vient de me communiquer des nouvelles toutes fraîches de chez Glénat. D'après lui, les tomes de la série "Samba Bugatti" sont à consulter de toute urgence. On y découvre non seulement le futur et le quotidien des hommes au milieu des machines. Ces dernières sont une à une atteintes par la Maladie et contaminent lentement la race humaine. Dans cette époque futuriste, les livres sont devenus hors la loi. Un homme est chargé de mettre la main sur les derniers ouvrages en circulation: "Samba Bugatti". Autre genre, autre époque, autre édition. Dargaud propose ce mois-ci la suite de la fameuse série "Les 7 Vies de l'épervier", "La Folie et l'Assassin". Les amateurs de jeux de rôles, quant à eux, apprécieront certainement le sixième volume des "Chroniques de la Lune noire", "La Couronne des ombres": magie noire et forces obscures sont au rendez-vous.



Cyberambiance, avec "Samba Bugatti" (éditions Glénat).



Dargaud mise sur la magie noire.

LES TOFES DES HÉROS

Bandai, number one du jeu au Japon et number one des cartouches de jeu Dragon Ball Z en France, s'apprête à lancer sur l'Hexagone des tonnes et des tonnes de figurines de Sailor Moon et des Power Rangers, déclinées pour chaque personnage de ces séries. Choix étonnante, les figurines de Sailor Moon ne dépassent pas six centimètres alors que les Power Rangers se payent le luxe d'atteindre quatorze bons centimètres et d'avoir la faculté de changer de tête! Si vous aimez, y'a aucune raison de vous en priver.



En appuyant sur la boucle de ceinturon, les Power Rangers changent de tête. C'est magique.



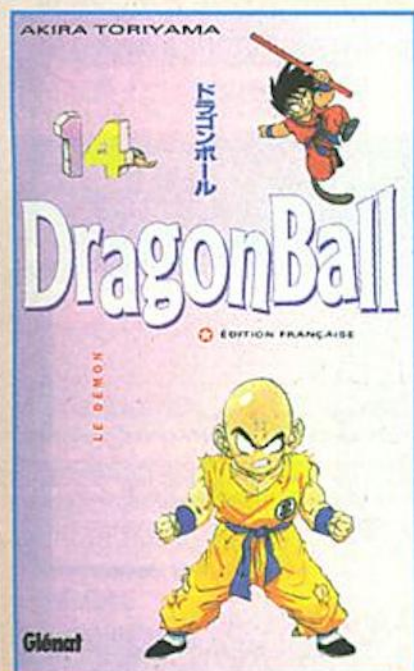
Voici enfin les tofes des héros. Les Power Rangers sont annoncés à 60 francs pièce environ, et les Sailor Moon à 30.

SPY PRÉSIDENT!

Il y a deux mois de cela, Consoles+ vous proposait d'élire le président de votre tant aimé journal. Après de nombreuses heures de dépouillement houleux, voici les résultats. Spy, avec 21,4% des voix, est la personne que vous avez majoritairement choisie. Viennent ensuite Panda et Elvira à égalité avec 16,7% des voix, A.H.L. avec 14,3%, Niiico 13,2%, Switch 9,5% et Marc 7,1%. Enfin, une personne a voté pour Ze Killer, un fayot certainement.

SPÉCIAL MANGA NEWS

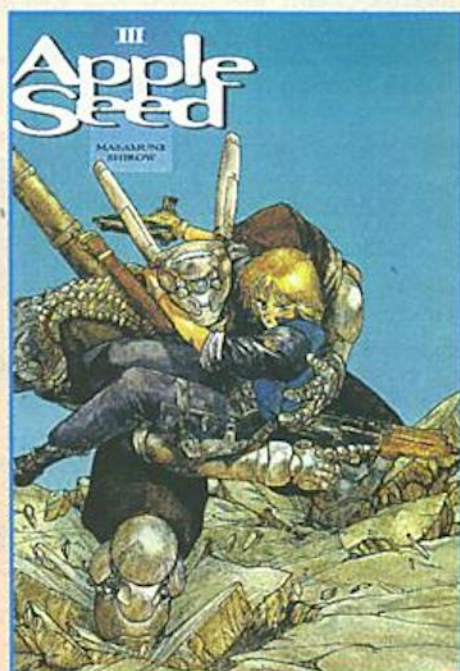
Alors que notre ami le Panda est sous les drapeaux, je dois dire que, pour ma part, je suis sous le charme! Car l'actualité des mangas est ce mois-ci très riche. C'est simple, je ne sais plus où donner de la tête ni des yeux! Commençons par le commencement. Glénat propose le volume 14 de Dragon Ball. Intitulé "Le Démon", vous verrez la fin du commencement mais aussi le commencement de la fin du combat entre Sangoku et Piccolo (je me comprends, c'est l'essentiel). La deuxième partie de "Gunnm" est aussi de la fête: Gally met fin à la vie de Makaku en un ultime combat, mais c'est aussi pour elle le moment de connaître l'amour. Yugo, jeune trafiquant de colonnes vertébrales, est l'heureux élu. Enfin, "Apple Seed" troisième du nom devrait vous ravir de plaisir. Gaia enfin maîtrisée (cf. "Apple Seed II"), ce nouvel épisode débute dans les sombres ruelles de New York...



"Dragon Ball", épisode n° 14.



"Gunnm", tome 2.
Gally, plus jolie que jamais.



"Apple Seed III".

DES VERTES ET DES PAS MÛRES

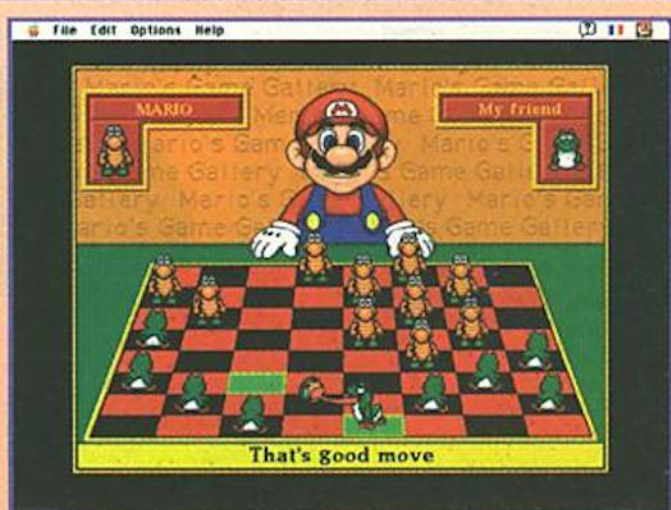
C'est vrai qu'elle était tristounette ma Game Boy grise... Je ne vous dirai pas le nom de ma lessive Mme Michou, mais maintenant les GB sont en couleurs! Noire "branchée", rouge passion, verte écolo, d'une blancheur virginale, jaune c... ou transparente pour ceux qui veulent voir comment c'est fait! Vous pourrez obtenir un exemplaire de cette nouvelle collection au délicieux parfum de gadgets inutiles au prix de 330 francs environ l'unité, sans jeu mais avec quatre piles!



Et en rose, vous l'avez?

MARIO SE MAC

Après un passage remarqué sur PC, c'est au tour du Macintosh d'accueillir le père Mario. Il s'agit ici d'une compilation de cinq jeux de société: jeux de dames, de dominos, de cartes, de backgammon ou encore de dés. Dans chacun de ces jeux, on retrouve les personnages propres au monde de Mario: Yoshi, la princesse Toadstool et autres tortues. Les principales mélodies de Mario accompagnent les jeux. A réserver aux enfants.



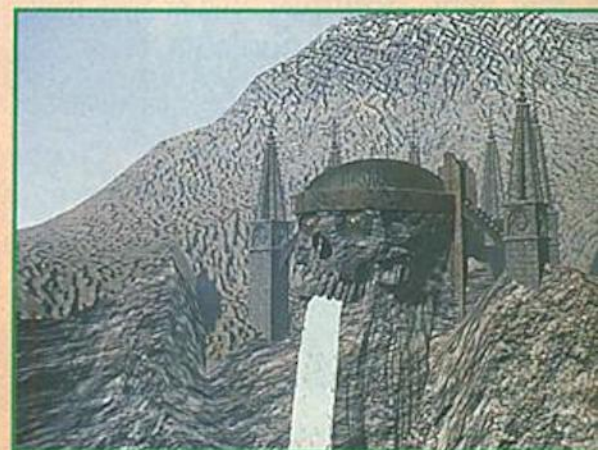
C'EST PAS D'L'ARNAQUE!

Promis juré, cette fois-ci, y'a pas d'arnaque (contrairement à un autre concours...). La boutique de jeux vidéo Vidéo Story de La Seyne-sur-Mer (Var) organise du 31 mai au 18 juin 1995 un championnat régional du meilleur combattant sur jeux vidéo. Le championnat se déroulera sur cinq jeux de baston: Toh Shin Den (Playstation), Super Street Fighter II X (3DO), Tekken (Playstation), Virtua Fighter (Saturn) et King of Fighters 94 (Neo Geo CD). Chaque participant affrontera son adversaire sur ces cinq jeux. Pour être qualifié pour le tour suivant, le joueur devra remporter obligatoirement trois victoires. Pour recevoir le règlement de ce championnat ainsi que votre bulletin de participation, envoyez l'astronomique somme de 25 francs à Vidéo Story, 25, quai G.-Peri, 83500 La Seyne-sur-Mer. 1 670 francs de lots sont à gagner et seulement 128 joueurs peuvent participer, alors ne tardez pas! Renseignements téléphoniques au 94 94 85 46 (précédé du 16 pour la région parisienne). Patrice Khalifa répondra à toutes vos questions.

PLEIN LES YEUX!

Crystal Dynamics se lance à l'assaut des 32 bits de Sega et Sony, et nous dévoile des projets alléchants avec tout d'abord Legacy of Kain-Blood Omen, un jeu de rôles au titre déjà aventureux... Prévu sur Playstation, ce jeu vous donnera enfin le plaisir de vivre dans la peau d'un vampire et, à l'occasion, de vous transformer en loup-garou, ce qui est toujours sympathique. Les capacités techniques de la 32 bits de Sony (images de synthèse à gogo, multiples angles de vue...) seraient utilisées. Autre titre, autre genre, Solar Eclipse sur Saturn promet d'être un shoot'em up aux décors en 3D mappée dans la lignée de Total Eclipse. Quarante minutes de séquence vidéo sont au programme! Plus sportivement, louchez donc sur 3D Baseball'95: ce jeu au réalisme impressionnant devrait voir le jour sur Playstation et Saturn. Tout comme son frère de muscles, Basketball'95, lui, est prévu en plus sur 3DO. Pour finir, Dragons of the Square Table est un soft humoristique créé par Terry Jones, de la bande des Monthly Python! En tant que petit dragon, vous vivrez de drôles d'aventures sur Playstation et Saturn. Tous ces jeux édités par BMG devraient sortir à l'automne.

Legacy of
Kain-Blood
Omen



3D
Baseball'95



DU CLÉRASIL, VITE!

C'est plein de boutons et pourtant, c'est pas sale! Spectravideo présente de nouveaux paddles pour la Super Nintendo et la Megadrive. Chacun d'eux possède 6 boutons de tir et un Autofire, le tout repérable grâce à plein de couleurs! La gamme de paddles nommée Sprint Pad propose en outre deux vitesses d'Autofire et un ralenti.

Ils sont beaux mes
paddles! Allez, on
en profite!



VIDÉO NEWS

Si ça bouge pas mal du côté des mangas, je dois dire que vos magnétoscopes ne vont pas s'ennuyer un instant avec les tonnes de nouveautés annoncées. Kaze Animation lance une nouvelle série, "Kojirô!". Créée par les auteurs des "Chevaliers du Zodiaque", Masami Kurunada et Shingo Araki, "Kojirô!" conte l'histoire d'un jeune homme aux pouvoirs démesurés formé à l'école de Fuma. Il vient en aide à l'école de l'Oiseau Blanc, menacée par la toute-puissante école de la Terre Pure. Combats spectaculaires à gogo! Chez le voisin d'en face, Manga Vidéo, on ne chôme pas non plus. "Gunnm" sort le 15 juin! Regroupant les deux premiers tomes du manga, la durée du dessin animé est de cinquante-quatre minutes. Il est annoncé à 129 francs. Une nouvelle série, "La Dernière Mégapolis", composée de quatre feuilletons, débute également. "La Cité du démon" est le premier volume et sera disponible le 15 juin. Enfin, "Urotsukidoji 2" et le troisième épisode de "Cyber City", intitulé "Virus mortel", sont déjà disponibles chez votre revendeur favori.



Ça bouge dans les écoles avec "Kojirô!".



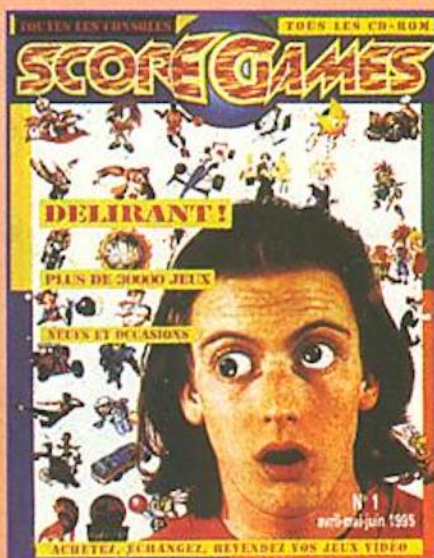
Après la bande dessinée, Gally s'offre la vidéo. J'y crois pas!



Il vous fait pas penser à quelqu'un, l'gars avec sa casquette?

OUVERTURE DU SCORE

Pour tous les purs joueurs de Poitiers et de sa région, Score Games ouvre une nouvelle boutique de jeux vidéo. Située au 12, rue Gaston-Hulin (tél. 49 50 58 58), elle aura ouvert ses portes à l'heure où vous lirez ces lignes. Heureux soient ceux qui cherchaient désespérément des jeux neufs ou d'occasion, mais aussi des CD-Rom PC et Mac. Pour plus de renseignements sur les boutiques Score Games, tapotez fiévreusement sur votre Minitel 3615 SCORE GAMES.



C'EST DANS LES VIEUX POTS...

... qu'on fait les meilleures soupes, c'est bien connu. Pac Man revient dans un jeu d'aventure original sur SNIN qui le mènera dans de nombreux lieux afin d'accomplir différentes missions - par exemple aller chercher du lait pour son petiot affamé. Originalité: vous ne dirigez pas du tout la petite boule jaune mais uniquement un lance-pierre! C'est en tirant sur certains objets que vous influez sur les actions de Pac, doté d'une animation variée.



Si vous tirez sur le chat, il se jettera sur vous... vous mettra en pièces... Autant éviter.



La bouteille de lait est là. La vache aussi. Comment attraper puis remplir la première avec le lait de la deuxième?



En absorbant une boule jaune d'énergie, Pac se transforme en Super Pac Man.

FAITES VOTRE CHOIX

Si vous voulez faire le plein d'accessoires pour la Saturn, la liste est impressionnante. Multiplayer permet la connection de 6 joueurs et servira à de nombreux jeux de sport. A lui, vous pouvez déjà jouer à 4 sur Victory Goal (football). Côté courses de voitures, le vola autant de boutons que la manette, mais on passe les vitesses dessous, comme en F1, plus humblement, sur les bornes d'arcade de Virtua Racing. Selon votre taille et votre corpulence, des réglages d'inclinaison sont prévus. La souris, quant à elle, réjouira amateurs de wargame et autres adaptations de jeux micro. Une grosse manette d'arcade munie de tous les boutons du paddle plus des options de vitesse et d'Autofire est aussi proposée. Quant à la cartouche de mémoire, nommée Back-up Memory, elle permet d'enregistrer les parties de tous vos jeux avec une capacité de stockage importante.



Le Multiplayer



La souris



La Back up Memory

**Tu veux en savoir plus, épater tes copains
Tiens-toi au courant
des dernières nouveautés
Jeux, Consoles, Mangas
sur le
3615 CONSOLESPLUS**

NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR
LES JEUX D'OCCASION
ET NEUFS FRANCHISES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 07 04 61
FAX : (1) 43 29 42 15

ACHAT !!!
VENTE !!!
ECHANGE !!!

**STOCK
GAMES**

LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !

PSX

CONSOLE
SONY
PSX PAL



3490 F

JOYPAD PSX 299 F
MEMORY CARD PSX 299 F
DARKSTALKER 599 F
GUNNERS HEAVEN 599 F
TEKKEN 599 F

3 DO

CONSOLE
3DO FZ10



3290 F

CONSOLE 3 DO GOLDSTAR PAL 3290 F
JOYPAD 3 DO 249 F
GEX 349 F
WING COMMANDER 3 349 F
RISE OF THE ROBOT 349 F

SATURN

SATURN
PAL NTC



3490 F

JOYPAD SATURN 299 F
MEMORY CARD 299 F
PANZER DRAGON 599 F
ASTAL 599 F

NEO GEO CD

CONSOLE
NEO GEO CD
+ 2 JOYPAD



2990 F

KING OF FIGHTERS 94 399 F
STREET HOOP 399 F
VIEW POINT 399 F
GALAXY FIGHT 399 F
FATAL FURY 3 399 F

MEGA CD

MEGA CD + 1 JEU 990 F
LISTE SUR TEL

SUPER NIN OCCAZ

SUPER NINTENDO SEULE 449 F
JOYPAD SNIN 69 F
ADDAMS FAMILY 99 F
ANOTHER WORLD 99 F
DRAGONS LAIR 99 F
MORTAL KOMBAT 99 F
STARWING 99 F
ALFRED CHICKEN 149 F
GOOF TROOP 149 F
JIMMY CONNORS 149 F
MAGIC SWORD 149 F
MARIO ALL STAR 149 F
ALADDIN 199 F
COLL SPOT 199 F
FLASHBACK 199 F
MR NUTZ 199 F
EQUINOX 249 F
ERIC CANTONA 249 F
FIFA SOCCER 94 249 F
LEGEND 249 F
NIGEL MANSELL 249 F
MYSTIC QUEST LEGEND 249 F
SIM CITY 249 F
SUPER MARIO KART 249 F
ANIMANIACS 299 F
BATMAN ET ROBIN 299 F
BLACK HAWK 299 F
DONKEY KONG COUNTRY 299 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 299 F
LE ROI LION 299 F
MICKEY MANIA 299 F
NBA JAM 299 F
SECRET OF MANA 299 F
DEMONS CREST 349 F
PUNCH OUT 349 F

NEO GEO OCCAZ

NEO GEO SEULE 799 F
MEMORY CARD 99 F
FATAL FURY 199 F
WORLD HEROES 199 F
ALPHA MISSION 2 249 F
BASEBALL 2020 249 F
BLUE S JOURNEY 249 F
BURNING FIGHT 249 F
CROSSED SWORDS 249 F
CIBER LIP 249 F
LEAGUE BOWLING 249 F
MAGICAN LORD 249 F
NAM 1975 249 F
ART OF FIGHTING 299 F
FATAL FURY 2 299 F
WORLD HEROES 2 349 F
3 COUNT BOUT 349 F
KING OF MONSTER 2 399 F
SAMOURAI SHADOW 499 F
ART OF FIGHTING 2 599 F
BASE BALL STARS 2 599 F
FATAL FURY SPECIAL 599 F
LAST RESORT 599 F
SUPER SIDE KICKS 2 599 F
WORLD HEROES 2 JET 599 F
SAMURAI SPIRITS 2 899 F

JAGUAR OCCAZ

CONSOLE JAGUAR
+ 1 JEU 890 F
JAGUAR CONTROLEUR 199 F
ALIEN US PREDATOR 249 F
BRUTAL 249 F
BUBSY 249 F
CHECKERED FLAG 249 F
CRESCENT GALAXY 249 F
DINO DUDES 249 F
KASUMI NINJA 249 F
RAIDEN 249 F
CANNON FODDER 299 F
DOOM 299 F
DRAGON 299 F
IRON SOLDIER 299 F
WOLFENSTEIN 299 F
ZOO 299 F

NEC OCCAZ

NEC 6T TURBO 799 F
LISTE SUR TEL

MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE SEULE 299 F
JOYPAD MD 49 F
ADAPTATEUR 32X SEGA 799 F
BATMAN 99 F
CASTLE OF ILLUSION 99 F
GOLDEN AXE 99 F
QUACKSHOT 99 F
GYNOUG 129 F
TAZ MANIA 129 F
AGASSI 149 F
CHAKAN 149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER 149 F
FATAL FURY 149 F
IMMORTAL 149 F
MORTAL KOMBAT 149 F
AQUATIC GAMES 149 F
SONIC II 149 F
SUPER HANG ON 149 F
ALADDIN 199 F
COOL SPOT 199 F
DESERT STRIKE 199 F
ECCO 199 F
ETERNAL CHAMPION 199 F
FIFA SOCCER 199 F
HULK 199 F
FLASHBACK 199 F
MR NUTZ 199 F
ROCKET KNIGHT ADVENTURE 199 F
SHAQ FU 199 F
STREETS OF RAGE 2 199 F
WORLD CUP USA 94 199 F
ZOO 199 F
GENERAL CHAOS 249 F
FLINK 249 F
MONACO GP II 249 F
URBAN STRIKE 249 F
DRAGON BALL Z 299 F
EARTH WORM JIM 299 F
LE ROI LION 299 F
MAXIMUM CARNAGE 299 F
SONIC 3 299 F

3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC 1990 F
MEGA RACE 149 F
WAY OF THE WARRIOR 149 F
DEMOLITION MAN 199 F
MAG DOG MAC CREE 199 F
SCHOCK WAVE 199 F
THE HORDE 199 F
FIFA 249 F
QUARANTINE 249 F
REBEL ASSAULT 249 F
ROAD RASH 249 F
SAMOURAI SHODOWN 249 F
THE NEED FOR SPEED 249 F
THEME PARK 249 F
RETURN FIRE 299 F
SUPER STREET FIGHTER 299 F

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS 299 F

GAME BOY OCCAZ

GAME BOY + TETRIS 199 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à

**STOCK
GAMES**

3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT

• Carte bleue ☐
N° carte bleue
date d'expiration
• Mandat-lettre ☐
• Contre remboursement ☐
• Chèque ☐
Signature →

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tél :

TITRES	CONSOLES	QT	PRI

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

★ STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Métro Cardinal Lemoine

(1) 44 07 04 61

★ STOCK GAMES GARE DE L'ES

23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare de l'Es

(1) 44 63 02 49

★ STOCK GAMES MONTPARNASS

4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin

(1) 43 35 32 10

★ STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République

(1) 48 05 48 23

★ STOCK GAMES BOULOGNE

118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat

(1) 46 21 19 92

**Livraison Colissimo
en 24h ou 48h**

Spirou

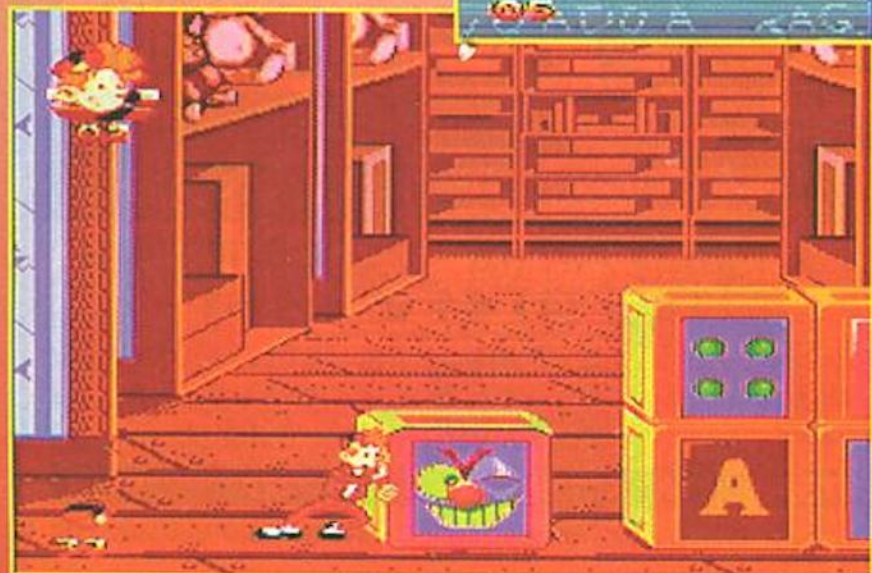
INFOGRAMES/MD
PLATES-FORMES
juillet

De nouveau, Infogrames met en scène un de nos héros de BD dans un jeu fidèle à ses aventures. C'est au tour de Spirou, accompagné de Spip, de se lancer sur Megadrive dans un jeu qui mêle action, shoot'em up et aventure sur la base générale d'un pur plates-formes! Il est bien sûr question de l'enlèvement du comte de Champignac par Cyanure, qui désire se servir de ses inventions à des fins malhonnêtes. Spirou traverse dix-huit niveaux variés tant en actions qu'en décors pour retrouver le comte. Son aventure le mène des rues de New York à la jungle palombienne et ses marécages. Spip le guide dans ses pas et Fantasio lui donne régulièrement des indices. Le tableau est complet avec des phases d'aventure nécessitant les inventions du comte de Champignac: Spirou rapetisse et cherche l'antidote, il doit faire pousser des plantes pour progresser dans la jungle à l'aide de fioles d'engrais spécial, etc. Il y a même un niveau de shoot'em up aérien au programme. Plus de trois cents phases d'animation représentent Spirou qui peut courir, grimper, nager, glisser, pousser des objets, les ramasser... Quatre langues, trois niveaux de difficulté et des mots de passe complètent ce tableau prometteur.

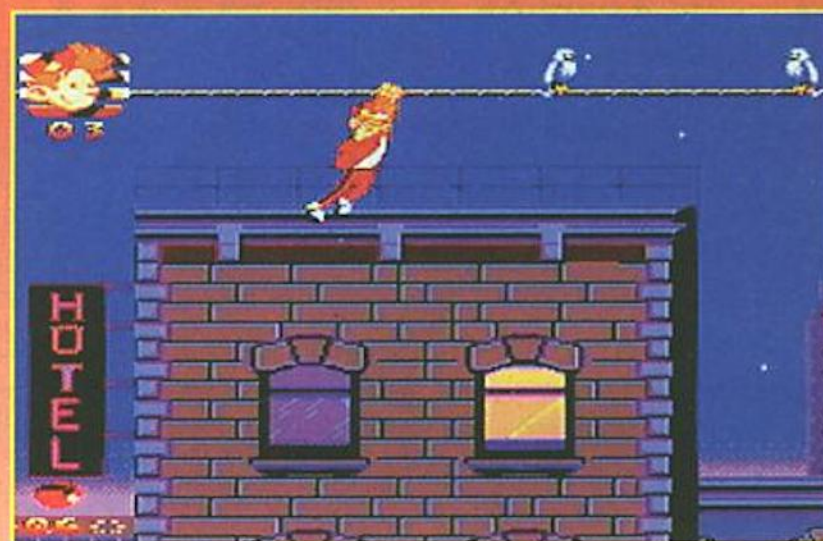


Spirou plonge et nage de façon très fluide.

Un scrolling forcé pour ce niveau du train en marche: Spirou se baisse ou saute pour éviter les panneaux.



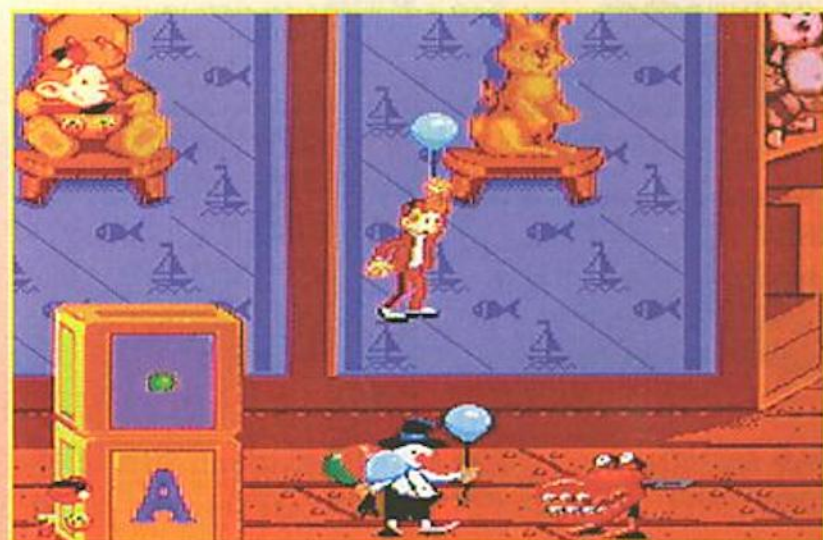
Pousser les caisses compte parmi les capacités du célèbre groom.



Sur les toits de New York, il s'agrippe aux fils électriques. Gare aux décharges!



Cette boule animale très étrange, qui vit dans les marécages de la Palombie, sert de tremplin.



Les ballons du clown l'aident à atteindre les hauteurs.



Spirou tire avec une arme inventée par Champignac. Pour faire pousser la plante et avancer dans le niveau, il doit trouver des fioles.

Obélix

Humour et bagarres sont au rendez-vous d'un nouveau jeu mettant en scène Astérix et Obélix. Pour prouver à César qu'ils sont libres comme l'air, nos héros parcourent le monde en ramenant un souvenir de chacun des pays traversés. Cinq pays composent le voyage avec vingt-cinq niveaux aux graphismes très soignés et variés, ainsi que douze tableaux-bonus. Le mode 2 joueurs simultanés permet de disposer d'Astérix et d'Obélix ensemble à l'écran. Seul, vous décidez d'incarner l'un des deux personnages selon les embûches du trajet. L'animation des compères est particulièrement riche avec trois cents phases les mettant chacun en action: outre les bagarres, il leur faudra aussi disputer un match de rugby, participer aux Jeux olympiques et à une corrida! Leur aventure est fidèle à de nombreux extraits d'album de BD assemblés de façon cohérente. Des mots de passe sont, bien sûr, prévus.

**INFOGRAMES/SNIN
PLATES-FORMES
juillet**



En Helvétie, prenez de l'élan pour sauter de cime en cime.



Astérix participera à une corrida en Hispanie.

Libérez les joueurs enfermés par César pour le match de rugby.



Une promenade sur le Nil est au programme.

HOURS GAMES

TEL. : 20.78.06.80 FAX : 20.31.75.91

Vos jeux à prix Canon...

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z
DRAGON BALL Z 3
PHANTASY STAR IV
LA LEGENDE DE THOR
ECCO LE DAUPHIN 2
EARTHWORM JIM
MORTAL KOMBAT 2
STARGATE
SAMOURAI SHODOWN
RISE OF THE ROBOT
NBA JAM TE
NBA LIVE 95
FIFA SOCCER 95
VIEW POINT
BEYOND OASIS
YU YU HAKUSHO
ROAD RASH 3
TRUPLIES
STREET RACER
ASTERIX POUVOIR DES DIEUX
THEME PARK

249 F CONSOLE PAL
419 F JOYPAD
499 F JOYPAD (RIDGE RACER)
399 F MEMORY CARD
299 F THOSHIDEN
399 F RIDGE RACER
339 F TEKKEN
399 F STARBLADE
349 F PARODIUS
249 F KILEAK THE BLOOD
349 F MOTOR TOON
399 F RAIDEN PROJECT
369 F PHILOSOMA
339 F GUNNERS HEAVEN
429 F BOXING ROAD
259 F DARKSTALKER
389 F JUMPING FLASH
389 F GUNNER'S HEAVEN
399 F ARC THE LAD
399 F METAL JACKET

SONY PSX

SUPER NINTENDO

INT.SUPERSTARSOOCER
METAL WARRIORS
DEMON CREST
RETURN OF JEDI
ILLUSION OF GAIA
FINAL FANTASY 3
DRAGON VIEW
SUPER PUNCH OUT
ART OF FIGHTING 2
FATAL FURY SPECIAL
ROI LION
DONKEY KONG
MICKEY MANIA
EARTHWORM JIM
MEGAMAN X 2
BREATH OF FIRE
STREET RACER
NBA JAM TE
NBA LIVE 95
STARGATE

429 F CONSOLE PAL
379 F JOYPAD
379 F MEMORY CARD
389 F ASTAL
419 F PANZER DRAGON
479 F VICTORY GOAL
399 F VIRTUA FIGHTER
399 F DEADALUS
419 F DAYTONA USA
429 F PEBBLE BEACH GOLF
399 F MYST
359 F GOTHIA
339 F CLOCK WORK NIGHT
389 F RAMPO
379 F VIRTUAL HYDLIDE

3 DO

399 F PANASONIC FZ 10 PAL
369 F WING COMMANDER 3
399 F GEX
SUPER STREET FIGHTER X
THEME PARK

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z 5 (RPG)
CHRONOTRIGGER
CAPTAIN COMMANDO
FRONT MISSION
NOSFERATU
WONDER PROJECT
PRETTY FIGHTER
SAILOR MOON

489 F SAMOURAI SHODOWN
499 F RISE OF THE ROBOT
449 F SHOCK WAVE 2
499 F FLASHBACK
419 F RETURN FIRE
419 F MYST
399 F WICKED 18
499 F IMMERCEANARY
NEED FOR SPEED
DEMOLITION MAN
FLYING NIGHTMARES
PYRAMID INTRUDER
KILLING TIME
POLICENAUTS

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR AD 29 TURBO
POUR SUPER NINTENDO
ADAPTATEUR MEGA KEY
POUR MEGADRIVE

89 F
59 F

BON DE COMMANDE À RETOURNER À :
HOURS GAMES 61, RUE DE LA MONNAIE 59800 LILLE

Nom : _____ Prénom : _____ Tél. : _____
Adresse : _____ Ville : _____
Code postal : _____

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	P

Port : Console 50 F / autre 30 F
Règlement : ☐ chèque ☐ Mandat
☐ C.B. n° _____ Titulaire : _____
Expire fin : ____/____/____ Signature : _____

port
total à payer

Prehistorik Man

Voilà un homme préhistorique qui a pris tout son temps pour arriver au vingtième siècle! Enfin, il arrive, il est là, et il tient ses promesses! Les dinosaures ont dévasté les réserves de nourriture de Junglerock. Pour acheter des provisions pour l'hiver, le village a besoin d'os, la monnaie de l'époque. Prehistorik Man, alias Sam, part donc en quête du légendaire cimetière de dinosaures pour y choper un maximum d'os. Cette épopée nous entraîne dans 23 niveaux de plates-formes et 4 tableaux-bonus envahis d'une ribambelle d'animaux de l'époque que notre homme doit combattre à l'aide de son cri qui tue, de sa massue, de lances... Sam utilise aussi des véhicules et gadgets comme un deltaplane, un radeau ou un "pogo stick" pour rebondir! L'action est enrichie de quelques petites phases d'aventure, et notre Préhistorik Man aura même l'occasion de trouver une boutique sur sa route pour acheter des objets indispensables, grâce aux os glanés sur le parcours. Un jeu dont l'animation et les graphismes sont loin d'être préhistoriques, eux.

TITUS/SNIN
PLATES-FORMES
juillet



Tempête dans les arbres avec des rafales de vent qui poussent notre homme vers les cimes.



Un boss impressionnant dont la tête devient rouge quand on le frappe à coups de massue.



Le cri qui tue élimine tous les ennemis à l'écran.

Tuez les lions pour avoir leur peau: elle servira de voile à votre deltaplane.



La forêt a brûlé et Prehistorik Man grimpe aux arbres grâce aux lances qu'il plante dans leur tronc.



Le feu monte comme la marée: grimpez aux lianes entre deux flux de flammes.



Glueville Plage et ses passerelles au-dessus de la mer.

Ultra Vortex

ATARI/JAGUAR
BASTON
juillet

Sept combattants
aux pouvoirs différents
sont proposés.

La planète Terre a sombré dans le chaos sous le joug du Gardien, détenteur du pouvoir suprême délivré par le Vortex. Crimes en tout genre, corruption et prévarication sont au menu pour les humains, les robots et les mutants, qui s'entre-déchirent. Il est temps de combattre pour le "test final" afin de reprendre le Vortex au Gardien: sept combattants issus des trois principaux gangs

terriens sont en lice. Ils possèdent tous des techniques de combat différentes et certains disposent même d'un pouvoir spécial, comme Volcana qui crache du feu ou Lucius qui se transforme en oiseau. Pour gagner, il vous faut combattre tous les participants de ce tournoi, puis un terrible lutteur nommé The Shades, avant d'affronter enfin le Gardien lui-même. Le mode 2 joueurs simultanément est également proposé.



Le squelette donne des coups de sa tête contondante: le sang est en option!



Quand elle n'est pas dans les vaps', Volcana crache du feu. Lucius, lui, peut se transformer en aigle.



Reggae Man combat avec un simple bâton, mais celui-ci est redoutable.

NBA JAMTE
449 F
Vous achetez 2 jeux
10 %
sur le moins cher des deux

CONSOLE
GAMES

SATURN + JEU
PSX + JEU
NEO CD + JEU
32X + JEU
3 DO + JEU

VPC: CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - RE
POUR COMMANDER T
21/76/23/26 (Paris faire

SUPER NES	neuf	occasse	reprise	MEGADRIVE	neuf	occasse
Console 50/60 hz	849	—	—	Console + jeu	349	290
International soccer	398	—	—	Story of thor	299	250
NBA JAMTE	398	290	200	DBZ	349	250
Mario Kart	249	150	75	Yuyu Akusho 2	99	—
Mickey mania	249	150	75	Eternal Champion	90	—
Ghoul Patrol	190	150	75	Ayrton Senna	190	—
DBZ 4	299	250	150	Mortal Kombat 2	349	290
F. F. Special (R-naps)	390	290	200	Bombberman	379	290
Secret of Manat	429	290	200	NBA JAMTE	299	200
Final Fantasy 6	449	350	250	Mr Nutz	349	290
E. JIM	398	290	200	Street Racer	375	290
Soccer Shoot out	249	190	100	Slam Master	349	290
Samurai Shodown	449	290	200	Alien Soldier	398	290
Super Metroid	190	150	100	Soleil	375	290
NBA Live 95	299	250	150	Samurai Shodown	390	290
Donkey Kong	299	250	150	Virtua Racing	190	tél
				Mortal Kombat 2		

PSX	neuf	occasse	reprise	3 DO	neuf	occasse
Console+jeu au choix	3890	3490	3000	Console + jeu	2990	2500
Ridge Racer	499	390	300	Street Fighter 2 tbo	375	290
Toshider	499	390	300	Jam it (basket)	290	tél
Kileak the blood	499	390	300	Samurai Shodown	349	290
TEKKEN	499	390	300	Gex	349	290
Star Blade	449	390	300	IM Mercenary	375	290
Raiden	499	390	300	Quarantine	290	200
Space Griffon	499	390	300	Return Fire	349	290
Gurner's Heaven	499	390	300	Need for Speed	349	290
Boxer Road	499	390	300	Korps Killer	349	290
Myst	499	390	300	Theme Park	349	290
Morto toon	499	390	300	Flash back	349	290
Memory Card	249	tél	tél	Road Rash	349	250
Joy pad	290	200	100	Joypad 6 boutons	149	—
Fighting joystick	590	—	—			

SATURN	neuf	occasse	reprise	JAGUAR	neuf	occasse
Console+jeu au choix	3890	3490	3000	Console	1290	990
Daytona USA	449	350	250	Iron Soldier	398	290
Victory Goal	499	390	290	CD ROM	1390	tél
Gale Racer	499	390	290	Theme Park	398	290
Panzer Pragon	499	390	290	Doom	398	290
Deadalus	449	350	250	Rayman	398	290
Virtua Fighter	390	290	200	Syndicate	398	290
Crystal Legend	499	390	200	Canon Fooder	—	—
Virtual Hydlide	499	390	200	Joypad	249	tél

NEO GEO	neuf	occasse	reprise	NEO CD	neuf	occasse
Console + jeu	1590	1190	tél	Console + jeu	3490	2490
Samurai 2	990	890	600	King of	349	249
Fatal Fury 3	1490	tél	tél	Samurai 2	349	249
Side kiks 3	1390	tél	tél	Steet Hopp	349	249
Double Dragon	1390	tél	tél	View P	375	250
World Heroes 2 jet	690	tél	tél	Mutation Nation	349	250
World Heroes 2	250	tél	tél	Super Volley ball 2	375	250
Street Hoop	890	tél	tél	Fatal Fury 3	390	250
Alpha Mission 2	190	tél	tél	Side Kiks 3	390	250
Jeux à partir de	190	tél	tél	Galaxy Fight	390	250

GOODIES

Mangas à partir de 30 F
K7 vidéo 129 F
Figurines 79 F

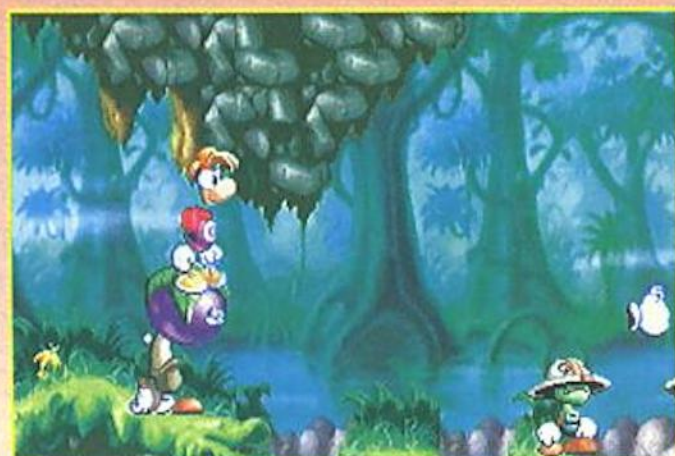
ENVOI COLISSIM

48 Heures

Jeu : 20F, Console : 50F, CRE
Règlement : CB, chèque, C



Le photographe sert de Continue au milieu des niveaux.



En envoyant les boules violettes des plantes sur la tête des explorateurs, Rayman les aveugle et peut leur grimper dessus!

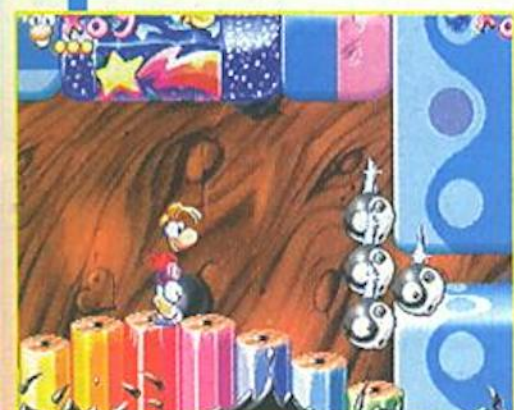
LUDI GAMES/PS-X
PLATES-FORMES
septembre



Ta-rayzan a perdu son slip... Un coup de poing de Rayman sur le bosquet lui rendra fierté.

Rayman

A lors que nous attendons avec impatience le test du jeu sur Jaguar, dont la sortie est sans cesse retardée, paraît Rayman sur PS-X. D'un support à l'autre, le scénario demeure le même: Rayman est toujours en quête du Grand Protoon, qui assurait l'équilibre de son monde avant d'être dérobé par Mr D. le malfaisant. Au travers des six mondes graphiquement variés du jeu (une soixantaine de niveaux en tout), Rayman acquiert de nouveaux pouvoirs qui permettent de lancer le poing, de s'accrocher aux plates-formes, de courir, de jouer les hélicoptères et même de planter des graines magiques qui l'aident à progresser et à délivrer les Electroons constituant le noyau du Grand Protoon. Chaque nouveau pouvoir lui permet de mieux explorer les niveaux déjà parcourus, d'où des retours multiples et de nouvelles découvertes. Le jeu sur Jaguar promet certes beaucoup mais les capacités techniques de la PS-X permettent en plus des effets de brume, de transparence et de multiples plates-formes différentiels, sans compter les niveaux supplémentaires.



Des marées de crayons dans le monde des images.



Une transformation en lilliputien lui permet d'emprunter les petits passages.



A dos de moustique, Rayman récupère des Tings-bonus et des poings d'or qui augmentent la puissance de ses coups.

Rayman glisse de façon très fluide sur les portées de notes. Ramper est parfois nécessaire si vous voulez éviter des heurts.

**Tu veux en savoir plus
épater tes copains?
Tiens-toi au courant
des dernières
nouvelautés
Jeux, Consoles,
Mangas
sur le
3615
CONSOLESPLUS**

TOUTE LA JAPANIME AVEC L'EXPERIENCE



K7 DBZ SECAM en VF

129 Frs au choix

Vol. 12 La Légende de Shenron
Vol. 11 L'Histoire de Trunks
Vol. 10 Le Père de son Goku
Vol. 9 Les Mercenaires de l'espace

129 Frs au choix

Vol. 8 Broly le super Guerrier
Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs
Vol. 6 100.000 Guerriers ...
Vol. 5 La Revanche de Cooler

124 Frs au choix

Vol. 4 La Menace de Namek
Vol. 3 Le Combat Fratricide

LOT DE
4 K7 DBZ FR
AU CHOIX
439 F

LOT DE
8 K7 DBZ FR
AU CHOIX
839 F

LOT DE
12 K7 DBZ FR
AU CHOIX
1100 F

K7 VIDEO ORIGINALE PAL

STREET FIGHTER	129	NINJA SCROLL	149
FATAL FURY SPEC.	129	LA BLUE GIRL	169
FIST OF T. NORTH		THE GUYVER	149
STAR	169	GOLGO 13	169
WICKED CITY	169	DBZ BIO-BROLY	129
APPLESEED	169	TOKYO BABYLON	169
GALACTIC PIRATES	169	ROUJIN Z	169
ULTIMATE TEACHER	169	MONSTER CITY	149

K7 VIDEO SOUS-TITREE SECAM

IRIA ZHARAM	139	CH. LODOSS 1 ou 2	129
MAPS	139	CH. LODOSS 3 ou 4	139
RANMA 1/2	139	USHIO ET TORA 1 ou 2	
YOKHO	110		110

K7 VIDEO FRANCAIS SECAM

UOTSUKIDOJI 1 ou 2	149	DOMINION 1 ou 2	129
CYBERG CITY 1,2 ou 3	129	GUNNM	129
		MEGAPOLIS	99



CARDASS & POSTERS

5 Ramicards Plastifiées	49	60 Magic Booster Angl.	55
10 Cardass Longues autocollantes	49	60 Magic Booster Fran.	55
1 Shitajiki	30	24 Magic Fallen Empires	49
2 Posters plastifiés 53X38cm	49	1 boîte Magic Starter	55
20 Cartes Héro-collection 3	49	20 Lady death	55
10 Cardass DP	49	20 Marvel Flair 95	70
10 Cardass Power Level	49	30 X-Men Fleer 95	55
10 Cardass PP	49	33 Vampirella	55
5 Cardass Brillantes Z Collection	49	45 Spellfire Française	49
1 Classeur Collector	59	40 Ken Kelly	55
1 Classeur Rechargeable 200 C.	99		

DRAGON BALL Z



LES PRIX AFFICHES SONT RESERVES A LA VPC

FIGURINES DBZ SUPER BATTLE COLLECTION



Vol 6,8
Vol 1,2,3,4,5,7,9
Vol 10,11,12,13
Vol 14,15,16

BOX FIGURINES DBZ FULL COLOR BATTLE

149 Frs
La boîte

de 6 Figurines



FIGURINES

PEINTES

GOTEN Poly.(A)	149
PETIT TRUNK Poly.(B)	149
TRUNK AVEC EPEE Résine	349
S.TRUNK Résine	349
SUPER DUNK	149
Figurines sur mesures en	

A PEINDRE

TRUNK AVEC EPEE Résine	299
SAYAN TRUNK Résine	299
SON GOKU VINYL	299
FATAL FURY MAI	299
BASTARD	449
KEN LE SURVIVANT	299



FULL ACTION K
N°4 Goku ultra
N°5 Gotrunk
N°6 Gozita

DBZ S.S. GOHAN VOICE BATTLE	249
DBZ SUPER DEFORMERS CARICATURES	30
DBZ PORTE CLEFS	19
BOITE FULL COLOR 12 FIGURINES S.FIGHTER	199
BOITE FULL COLOR 12 FIGURINES DBZ	199



TEE-SHIRT DRAGON BALL Z

100% Coton Blanc

3 Tailles au choix 8/10 A - 12/14 A - 16

indiquez nous vos personnages préférés

79 Frs / 1 ou 149 Frs / 2

OFFRE SPECIALE D'ETE

1 TEE-SHIRT GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 500 F



NEW-TECH CITY

LA REFERENCE

95
CERGY-PONTOISE
62 Rue du GI Leclerc
95 St-Ouen L'Aumone
Tél:(1).34.64.05.05

75
C.C. Masséna 13
96-98 Bd. Masséna
75013 Paris
Tél:(1).44.24.00.00

BELGIQUE
(Tél pour prix en FB)
1159D ch. de Waterloo
1180 Bruxelles
Tél:02.375.90.96

95
SARCELLES
19 Rue des Bauves
95200 Sarcelles
Tél:(1).34.38.06.29

VPC MINITEL
3615 FIGHT
Carte Bancaire

REVENDEURS
FRANCHISES
Thierry ou Stéphane
Tél:(1).34.64.64.73
Fax:(1).34.64.64.70

3615 FIGHT
PLEIN DE CADEAUX
A GAGNER

Tél:(1).34.64.05.05

LES PRIX AFFICHES SONT RESERVES A LA VPC

MANGAS NB N°41
DRAGON BALL Z
39 Frs

MANGAS
JAPONNAIS

DBZ N/B du 1 au 41	39
DBZ ANIME coul. 1 au 14	80
TAKERU	40
SAINT SEYAN	40
KEN LE SURVIVANT	40
BASTARD	40
SAILOR MOON	40
3X3 EYES	59
CLAMP	69
RANMA 1/2	40
PARODIE S. FIGHTER	69
LODOSS	69
S. FIGHTER 2 MOVIE	90
YUYU HAKUSHO	40
DNA 2	40

MANGAS
FRANCAIS

DRAGON BALL N/B	36
RANMA 1/2	36
VIDEO GIRL AI	36
CRYING FREEMAN	49
ORION	75

ART BOOK
JAPONNAIS

S. FIGHTER PERFECT	249
S.S. FIGHTER MOVIE	289
CLAMP	249
FINAL FANTASY	249
EPITAPH	249
NOTHING	249
SAILOR MOON	65
ALPHA	249
TOLOLO	149
WARRIOR OF THE WIND	149
KETEN	149
ZODIAC	149
GUNDAM	149
CHARACTERES	169

MANGAS
EROTIQUE

SAILOR MOON	99
STREET FIGHTER	99
ART BOOK U-JEUNE	249
ART BOOK SIGNIFIANT	249
ANGEL	65
LA BLUE GIRL	



PSX



JAGUAR



SATURN
NINTENDO
M.DRIVE
32X



NEO-CD



3DO

TOUS LES
JEUX &
CONSOLES
SONT
DISPONIBLES
A DES PRIX
FRACASSANTS

3DO MAGAZINE
EGM 1
EGM 2
3DO GAME SECRET
GAME FAN

MAGAZIN

TOUS LES PRIX & DATES DES SORTIES
SUR LE 3615 FIGHT

DES SPECIALISTES A VOTRE SERVICE

MESSAGERIE - DIALOGUE EN DIRECT - TIPS & ASTUCES 3615 FIGHT

NOUS RACHETONS VOS JEUX & CONSOLES

CATALOGUE
COULEUR DISPONIBLE
20 F. ou gratuit pour
toute commande

☐ Catalogue général
Consoles et Jeux vidéo
- PC et CD-ROM
- K7 vidéo et CD
- Mangas et Goodies

☐ Supplément pour adultes

Nom:..... Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal:..... Ville:.....

Tél:..... conseillé. Signature des parents

Date de naissance:.....

Mode de paiement: ☐ Chèque ☐ CR + 40Frs.

☐ Carte bancaire ☐ Mandat

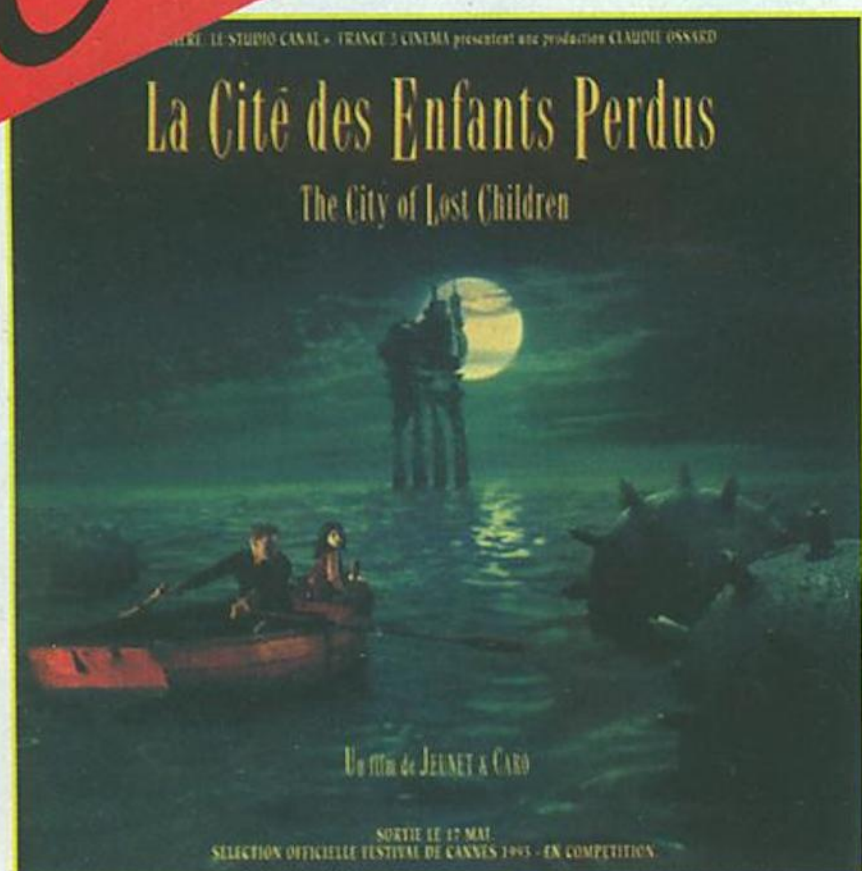
Carte N°..... Validité:.....

Tous les prix indiqués sont en FF TTC et peuvent être modifiés sans préavis. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Port Recommandé express

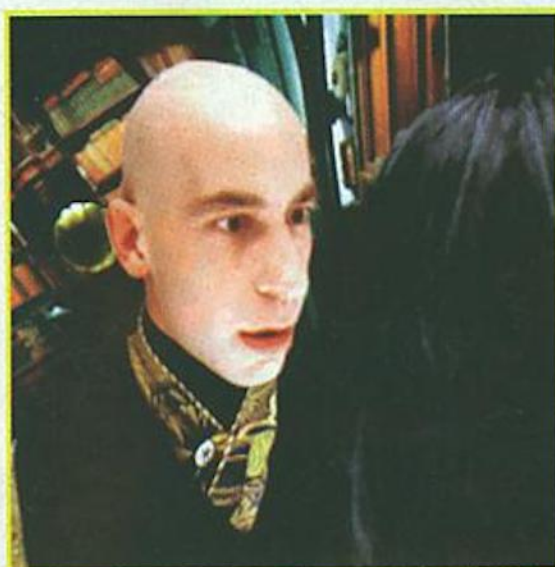
A retourner à: **NEW-TECH CITY VPC**
BP 105
95316 CERGY PONTOISE CEDEX

DESIGNATION	PRIX
Participation aux frais de port colissimo +30 F	
TOTAL A PAYER	

La Cité des Enfants



Présenté en ouverture du Festival de Cannes, "La Cité des enfants perdus" est une des réalisations cinématographiques françaises les plus attendues par la critique. Attendu, ce film l'est d'abord parce qu'il est le premier au monde qui affiche plus de dix-sept minutes de trucages numériques; attendu, il l'est aussi parce qu'il s'agit de la deuxième œuvre de Marc Caro et Jean-Pierre Jeunet, après le décoiffant "Delicatessen". Pour vos beaux yeux, nous levons le voile sur la création des différents trucages du film et, par la même occasion, nous vous proposons quelques images confidentielles de la conversion du jeu sur Playstation. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la Cité sans jamais oser le demander, c'est pas plus tard que maintenant, et c'est en exclusivité dans Consoles+.



UN MORPHING À LA SAUCONNE BUF

Le morphing est devenu monnaie courante dans la musique ou les clips. Dans le film, il a fallu "morpher" deux personnages l'un en face de l'autre, avec des caméras qui tournent autour de la scène: un personnage rajeunit, l'autre vieillit. Le vieillissement ne posait pas de problèmes, mais le rajeunissement était peu convaincant et c'est pourquoi le visage de Krank a finalement été modélisé par la société Buf. Un boulot dingue pour une séquence de quelques secondes...



Tous les décors ont été réalisés en studio. TOUT est fait.



Le laboratoire de Krank fut entièrement modélisé en 3D à partir des plans de la décoration. Caro fit un inventaire photo très précis de tout le labo et toutes les photos furent scannées et placées par mapping sur la modélisation.

Perdus



Un groupe d'enfants dirigé par l'héroïne, Miette.

"EXCLUSIF"

Outre la réalisation "classique", qui a demandé près d'un an de travail à l'inséparable couple Caro et Jeunet, "La Cité des enfants perdus" fait appel à de nombreuses techniques très pointues. Effets spéciaux, trucages, images de synthèse... Toutes ces catégories de trucages sont très spécifiques, et demandent la participation de diverses sociétés spécialisées: ainsi la société Dubois, qui s'est occupée de tous les trucages numériques (clones, mattes painting, incrustations d'images de synthèse) ou encore la Buf Compagnie, qui est à l'origine des 48 plans réalisés en images de synthèse. En leur rendant visite pour recueillir leurs confidences, nous avons appris deux choses essentielles:

- les trucages numériques et images de synthèse sont des techniques très différentes;
- au cinéma, on peut aujourd'hui concevoir l'inconcevable.

Synthèse sur les images...

L'équipe de Buf qui s'est occupée de la création des images de synthèse a trimé pendant plus de dix mois pour concevoir les 48 plans nécessitant des images de synthèse. Leur travail a consisté à créer des puces tueuses, du "rêve" (une fumée verte qui se promène dans certains plans, et d'où devaient sortir des têtes agonisantes...), ainsi que des métamorphoses, les "contorsions" du laboratoire et la larme de Miette. Chacune de ces images a fait l'objet d'un soin tout particulier, et de nombreux programmes inédits ont dû être élaborés par l'équipe de Buf en vue de réaliser certains effets inconcevables jusqu'alors. La fumée verte, par exemple: aucun programme ne permet un véritable contrôle du mouvement de la fumée, et il a fallu trois mois de développement pour mettre en place le dispositif nécessaire; par ailleurs, l'incrustation dans le décor réel a induit une modélisation intégrale des décors, les caches classiques ne suffisant pas.

Travail de géant pour sauts de puce

Pour la puce, les programmes existants étaient suffisants. Seul problème: on ne peut contempler une puce à l'œil nu pour la retranscrire à l'écran. Une maquette préalable s'imposait donc, et c'est encore l'équipe de Buf qui s'y est collée. La maquette réalisée, il ne restait plus qu'à modéliser la puce en essayant de la rendre plus vraie que nature... Vient ensuite l'étape de l'animation, puis du rendu (la puce définitive comporte quinze couches de texture). Or, une fois le story-board dépouillé, demeurait un pro-



Quatre personnages tous identiques, sur la même image, accomplissent des actions différentes.

LES DESSOUS DE LA PUCE

Le rendu de la texture de la puce a demandé un travail considérable. Sur cette bande, vous ne voyez que quelques étapes de son évolution. Vu la diversité des cadres, plusieurs puces furent modélisées à différentes définitions, la plus définie ne comportant pas moins de... 800 000 polygones!



Voici la puce finalisée. Il ne vous reste plus qu'à vous ruer sur le film pour la voir en mouvement...

DROIT DE CITÉ AUX CHIFFRES PERDUS!

- 100 millions de francs de budget
- 12 minutes du film bénéficient de trucages numériques ("matte painting", clones...).
- 5 minutes d'images de synthèse ("Terminator 2" ne bénéficiait que de 4 minutes). Il y a, en tout, près de 7 000 images.
- 750 jours de calculs nécessaires à l'élaboration des images de synthèse sur des ordinateurs HP 9000.
- 112 minutes de pellicule après montage.
- 17... mai: vous pourrez découvrir le film en salle.

SYNOPSIS

Sur une plate-forme en mer perdue dans le brouillard, au-delà d'un champ de mines, le malheureux Krank vieillit prématurément car il lui manque une dimension essentielle: la faculté de rêver. C'est pour cela qu'il enlève les enfants de la cité portuaire, afin de leur voler leurs rêves...

Les ingénieurs de chez Buf ont dû créer un programme spécial pour faire se déplacer cette fumée.



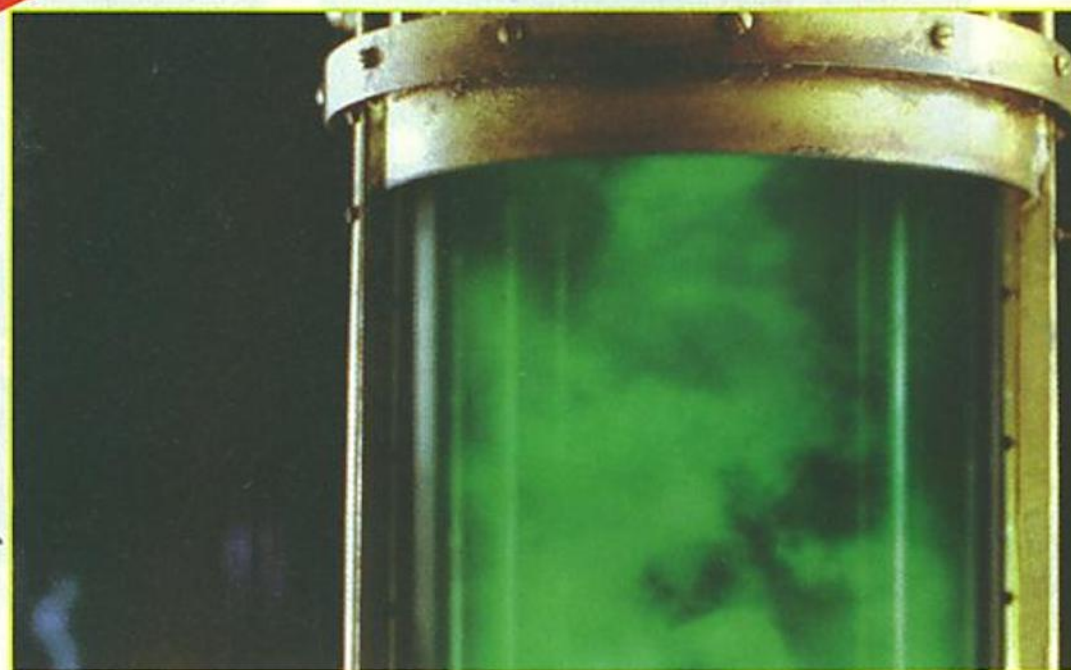
blème que nul n'avait prévu: la profondeur de champ. Encore une fois, il a fallu créer un programme permettant de gérer la profondeur de champ lorsque l'on a affaire à une image macroscopique. A nouveau trois mois de labeur, pour un résultat final ahurissant. Puce et fumée, deux exemples qui révèlent la dualité de l'utilisation de l'image de synthèse: si la conception de l'image de la fumée n'obéissait pas au principe du vraisemblable (le spectateur sait bien qu'elle n'est pas "vraie"), le travail sur la puce tendait au réalisme maximal (le spectateur y croit dur comme fer). Et, dans les deux cas, bien sûr, il faut que ce soit beau...

Y'a un truc!

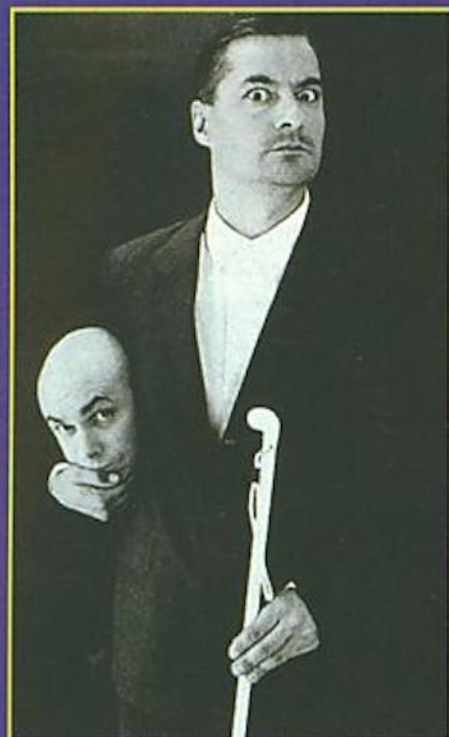
A la différence des images de synthèse, les trucages numériques doivent obéir à une règle draconienne: ils doivent passer inaperçus. La société Dubois, sous la houlette du directeur des effets spéciaux, Pitof, s'y est attelée. Les deux principaux trucages ont consisté à créer des clones, et à élaborer le "matte painting". La technique de clonage consiste à faire apparaître le même personnage dans plusieurs postures, sur une même image. Les comédiens quintuplés étant rares, il a fallu faire tourner un unique acteur dans toutes les positions pour ensuite superposer toutes les images offertes. L'ordinateur aidant, les actions des divers clones peuvent même interférer. Il y a quelques années, de telles prouesses auraient été inimaginables. Pour le "matte painting", la réalisation est un peu différente: il s'agit de créer des décors factices (en général peints) que l'on superpose à une image. Imaginez qu'un plan nécessite un immense château de cristal devant lequel des personnages dansent et chantent. Un tel château n'existant pas, pas même en Espagne, il faut d'abord s'atteler à sa conception graphique, puis le filmer en apposant des caches sur la partie où les acteurs vont évoluer, faire de même avec les acteurs et, enfin, superposer les deux. Ainsi, dans des décors insensés, on verra évoluer de véritables personnages, de la façon la plus naturelle du monde. Et on y croit!

Fausses images, vrai spectacle...

Comme on l'a dit, le film compte dix-sept minutes de trucages et autres images de synthèse, ce qui constitue en soi un record. Mais, comme le dit si bien le directeur des effets spéciaux de la société Dubois, Pitof: "Le film n'est pas un film à effets spéciaux, c'est un effet à lui tout seul." Tous les décors sont faux, et seuls les acteurs sont vrais. Mais qu'importe le flacon, du moment qu'on ait l'ivresse!



La bouteille à rêve permet à Krank, le grand méchant, de stocker les rêves des enfants. Il n'y a pas que le contenu qui a été réalisé en images de synthèse.



PROPOS DE CARO

Après "Delicatessen"

"Durant tout le film, l'action se situe dans une ville, alors que dans notre précédent film, tout se déroulait dans un immeuble. L'ambiance du film est très proche de celle des années vingt en France."

Tournage en studio

"Dans chacun de mes films, j'ai besoin d'une atmosphère très particulière. Il est beaucoup plus facile de contrôler les effets de lumière et d'ombre en studio plutôt qu'en extérieur. L'esthétique est une chose très importante à mes yeux, faut que je puisse la contrôler au maximum."

Effets très spéciaux

"Nous n'avons pas lésiné sur les effets spéciaux, mais nous n'en avons pas non plus abusé. Les trucages numériques sont essentiels à l'histoire: ils permettent de réaliser nos rêves."

Mais où va-t-il chercher tout ça?

"Je m'inspire tout simplement de mon expérience vécue. Avant de tourner des longs métrages, j'ai beaucoup travaillé sur de la 3D. L'univers des jeux vidéo, des bandes dessinées mais aussi les romans y sont certainement pour beaucoup."

LE FILM EN JEU

Le jeu inspiré du film est réalisé en collaboration étroite avec Marc Caro. Celui-ci porte un soin tout particulier aux décors et conseille l'équipe de Psygnosis France. Tous les graphismes sont gérés en 3D temps réel et le jeu vous propose de partir à l'aventure dans la peau de Miette ou de One. Vous pourrez discuter avec une cinquantaine de personnages bénéficiant du procédé Motion Capture (voir C+ 43), et explorer plus d'une centaine de salles. Le jeu devrait sortir, sur Playstation et PC CD-Rom, dans le courant du premier trimestre 96.



Avec

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Vos Intérêts Sont en Jeux !

8 Nouveaux Magasins en France ...!

BLOIS - 108, rue du Bourg Neuf

BOURGES - 41, rue Sarrebourg

CAEN - 118, rue St JEAN

AMIENS - 2, rue Lamarq

LE HAVRE - 100, Avenue Foch

QUIMPER - 10, rue Froute

La VARENNE St H - 72, Avenue du Bac

Nouvelle Adresse pour votre magasin de St Raphaël

à FREJUS - 1526, Av De Lattre De Tassigny

AIX en Provence Tél: 42-21-95-26

ALBI Tél: 63-49-94-40

AMIENS Tél: 36-68-22-06

ANGERS Tél: 41-87-59-14

ANGOULEME Tél: 45-94-43-15

ANNECY Tél: 50-45-75-71

AVIGNON Tél: 90-82-22-61

BAYONNE Tél: 59-59-41-61

BLOIS Tél: 54-78-97-38

BORDEAUX Tél: 56-01-13-19

BOURGES Tél: 48-50-71-44

BREST Tél: 98-46-59-10

BRIVE la Gaillarde Tél: 36-68-22-06

CAEN Tél: 35-89-60-33

CHAMBERY Tél: 79-69-54-50

CHALON S/Saône Tél: 85-42-98-58

DIJON Tél: 80-58-95-94

EVREUX Tél: 32-62-54-72

GRASSE Tél: 93-36-34-45

GRENOBLE Tél: 76-47-14-25

La ROCHELLE Tél: 46-41-29-01

LE HAVRE Tél: 35-22-72-55

LYON Tél: 78-60-33-60

METZ Tél: 87-36-33-33

MONTLUÇON Tél: 70-05-94-82

MONTAUBAN Tél: 63-66-57-33

NICE St-Laurent du Var Tél: 92-12-87-30

NIMES Tél: 66-21-81-33

NIORT Tél: 49-77-05-13

ORLEANS Tél: 38-77-98-30

PARIS 16^e Tél: (16-1) 45-04-13-10

PERIGUEUX Tél: 53-09-84-00

QUIMPER Tél: 98-95-12-48

RODEZ Tél: 65-68-94-58

ROUEN Tél: 35-89-60-33

St BRIEUC Tél: 96-62-33-13

St ETIENNE Tél: 77-41-84-79

St RAPHAËL/FREJUS Tél: 94-83-64-16

STRASBOURG Tél: 88-22-54-81

TOURS Tél: 47-20-42-30

TOULON Tél: 94-91-39-69

VALENCE Tél: 75-56-72-90

VARENNE St Hilaire Tél: 36-68-22-06

L'Engagement des DOCKS

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix
PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...

- Vous Racheter vos Anciens Jeux CASH * au Meilleur Tarif
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES définit les Prix de l'Occasion

- Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs
Chaque Magasin présente plus de 500 Titres différents
l'ensemble du Groupe Stocke en permanence plus de 100 000 Jeux
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD

- En Direct du Japon, les Derniers Goodies, DBZ et Autres
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc...

- Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7: **36-68-22-06**
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France
et sans Indicatif

Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc...)
Des Trucs et Astuces sur des Centaines de Jeux (Nouveautés chaque mois)
Des Jeux pour Gagner Plein de Cadeaux

PS-X SONY

+ 1 Jeu

Promo nous Consulter

SATURN

de SEGA

+ 1 Jeu

Promo nous Consulter

Ouvertures Prochaines

NANCY Tél: 36-68-22-06

NANTES Tél: 36-68-22-06

DUNKERQUE Tél: 36-68-22-06

ANNEMASSE/GENEVE Tél: 36-68-22-06

MARSEILLE Tél: 36-68-22-06

RUEIL MALMAISON Tél: 36-68-22-06

MULHOUSE Tél: 36-68-22-06

SETE Tél: 36-68-22-06

ARLES Tél: 36-68-22-06

3 DO

FZ 10

+ 1 Jeu

Promo nous Consulter

Nos consoles sont Garanties 1 An
Pour l'Achat d'une Console nous
vous offrons notre SUPERCARTE
Venez vite dans le Magasin
DOCK GAMES le plus proche
pour en connaître les Avantages

**Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.**

Leader incontestable en France avec plus de 50 Boutiques Spécialisées d'ici l'été 95, notre Groupe, fort de son
expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

Renseignements 24H sur 24: **36-68-22-06**

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... la taxation est de 2,19 F TTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES

ESPACE 3 games



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NBA JAM	249,00
ADDAMS FAMILY VALUE	429,00	NBA JAM T.E	299,00
ANIMANIAOS	299,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
BATMAN ET ROBIN	349,00	NHL 95	299,00
BLACK HAWK	299,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
CANON FODDER	449,00	POWER DRIVE	399,00
DEMON'S BLAZON	449,00	PSG SOCCER	249,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00	SAILOR MOON	399,00
DRAGON	199,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	399,00	SOULBLAZER	449,00
FATAL FURY 2	299,00	SPIDERMAN TV	299,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	STAR GATE	349,00
FIREMEN	499,00	STREET RACER	299,00
HAGANE	449,00	STROUMPS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
JUDGE DREDD	429,00	SUPER INDIANA JONES	299,00
JUSTICE LEAGUE	429,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
KICK OFF 3	249,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00	TETRIS+ DR MARIO	389,00
LE ROI LION	399,00	TOP GEAR 3000	449,00
LE RETOUR DU JEDI	299,00	TRUE LIES	299,00
MAXIMUM CARNAGE (SPIDERMAN)	249,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	299,00
MORTAL KOMBAT 2	399,00	WARLOCK	299,00

GENIAL !!! * NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
 - AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
 ** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	199,00	STAR WING	99,00
BUBSY	199,00	NBA JAM TE	299,00
CLAYMATE	149,00	NBA LIVE 95	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PARODIUS	199,00
DAFFY DUCK	149,00	PIRATE OF DARK WATER	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	PITFALL	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	POPULOUS	169,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	RISE OF THE ROBOT	199,00
EQUINOX	199,00	SHAO FU	149,00
F1 POLE POSITION	199,00	SKYBLAZER	199,00
FLASH BACK	199,00	SMASH TENNIS	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER R TYPE	99,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER SWIV	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER TENNIS	99,00
JURASSIC PARK 2	199,00	SYNDICATE	199,00
LEGEND	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LEMMINGS 2	199,00	TINY TOON	149,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199,00	TRUE LIES	299,00
MICRO MACHINES	199,00	VORTEX	199,00
MORTAL KOMBAT	149,00	WING COMMANDER 2	149,00
		WORLD CUP USA 94	199,00
		WORLD LEAGUE BASKET	149,00
		WWF RAW	299,00

MEGADRIE

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00	PROBOTECTOR (EUR)	299,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	PSG SOCCER (EUR)	299,00
CANNON FODDER	399,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
DRAGON (EUR)	299,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SHINING FORCE II (EUR)	349,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	299,00	SOLEIL (EUR)	399,00
FLINK (EUR)	369,00	SPARKSTER (EUR)	299,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	SPIDERMAN TV (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00	STAR GATE (EUR)	199,00
JUDGE DREDD (EUR)	349,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	349,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
KICK OFF 3 (EUR)	199,00	SYNDICATE (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	TRUE LIES (EUR)	199,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	399,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
NBA JAM (EUR)	249,00	WARLOCK (EUR)	449,00
NBA JAM T.E (EUR)	299,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETES : GRATUIT
*** ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise p ritel + 1 manette 690 F

BONKERS (MICKEY)	249,00
BREATH OF FIRE	499,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	199,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	299,00
ILLUSION OF GAIA	399,00
MEGAMAN X 2	495,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITUS	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	249,00
X MEN	399,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER BOMBERMAN 2	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	129,00
STREET FIGHTER 2	99,00
VORTEX	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

MEGA PROMOS M.D

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
E.A HOCKEY + J.MADDEN (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
KLAX (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
LOTUS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	69,00
SHAO FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

CHRONO TRIGGER *	649,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
FRONT MISSION	690,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
NOSFERATU	299,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3	199,00
SONIC BLASTMAN 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	299,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3 299 F

DRAGON BALL Z5 (AVENTURE) 399 F

FATAL FURY SPECIAL 299 F

RAMNA 1/2 4 199,00

ART OF FIGHTING 149,00

EYE OF THE BEHOLDER 149,00

ROYAL CONQUEST 99,00

RUSHING BEAT 99,00

RUSHING BEAT SHURA 199,00

SPACE ACE 99,00

SUPER METROID 199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PROG	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
MANETTE ASCII	99 F
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIE	395 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIE	199 F

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

BATTLE COLLECTION 1 � 9	79 F
10 � 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS � partir de	5 F
CAHIERS	29 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	69 F

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE N  4   11 129 F

DRAGON BALL : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1190 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
MORTAL KOMBAT 2	TEL
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

PARIS

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M° Ledru-Rollin
TEL : (1)43 45 93 82

128 bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
TEL : (1)43 45 93 54

LILLE

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG

6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUAI

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) 3.290 F
3DO PAL GOLDSTAR + FIFA 2.990 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	375,00	OUT OF THIS WORLD	299,00
BURNING SOLDIER	375,00	PATAANK	299,00
CANON FODDER	375,00	PISTOLET	349,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	QUARANTINE	299,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/piece	REBELL ASSAULT	375,00
CORPSE KILLER	299,00	RETURN FIRE	399,00
CREATURE CHOCK	375,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
CRIME PATROL	375,00	ROAD RASH	375,00
DEADELUS ENCOUNTER	375,00	SAMPLER 2. 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
DEMOLITION MAN	369,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
DRAGON LORE	375,00	SAMPLER 3	79,00
FIFA SOCCER	375,00	SEAL OF PHARAO	375,00
FLASH BACK	375,00	SEWER SHARK	275,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION)	590,00	SEX (ADULTES)	279,00
GEX	375,00	SHADOW WAR	375,00
GRIDDERS	375,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
GUARDIAN WAR	299,00	SHOCK WAVE	375,00
IMMERCENARY	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
INTERNATIONAL SOCCER	TEL	SLAM AND JAM 95	369,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	349,00	SPACE PIRATE	369,00
JAMMIT	375,00	STAR BLADE	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	STAR CONTROL II	375,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	SUPER STREET FIGHTER 2	375,00
HELL	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MEGA RACE	299,00	SYNDICATE	375,00
MEGAZINE + DEMO	50,00	THE ELEVENTH HOUR	375,00
MICROCOSME	299,00	THE LOST EDEN	375,00
MINTEASER (ADULT)	279,00	THEME PARK	375,00
MYST	375,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
NEED FOR SPEED	375,00	VIRTUOSO	375,00
NOVASTORM	375,00	WAY OF THE WARRIOR	249,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	WING COMMANDER 3	369,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F
CD JAGUAR TEL

AIR CARS	399,00	KASUMI NINJA	399,00
ALIEN VS PREDATOR	449,00	PINBALL FANTASIES	349,00
BUBSY	399,00	POWER DRIVE	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	349,00	SENSIBLE SOCCER	449,00
CANNON FODDER	449,00	SYNDICATE	449,00
CHECKERED FLAG II	299,00	TEMPEST 2000	399,00
CLUB DRIVE	249,00	THEME PARK	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	VAL D'ISERE	399,00
DOOM	449,00	WILD CUP SOCCER	399,00
FIGHT FOR LIFE	TEL	WOLFENSTEIN 3D	399,00
HOVER STRIKE	399,00	ZOO 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 990 F

BOXER ROAD	490,00	KILEAK THE BLOOD	490,00	RIDGE RACER	490,00
COSMIC RACE	590,00	KING FIELD	490,00	SPACE GRIFFON VF9	490,00
CRIME CRACKER	490,00	MANETTE	299,00	STAR BLADE	490,00
FANTASTIC PINBALL	490,00	MEMORY CARD	249,00	TEKKEN	490,00
GUNNER HEAVEN	490,00	MOTOR TOON	490,00	TOSHINDEN	490,00
JOYSTICK	590,00	PARODIUS	490,00	TWIN BEE	490,00
JUMPING FLASH	490,00	RAIDEN PROJECT	490,00	TWIN GODESS	590,00

NEC

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990 F
BATTLE HEAT 590,00

04 CHAMPION	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 + SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F

32X NIGHT TRAP (EUR)	299,00
32X SLAM CITY (EUR)	299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00
BATTLE CORP (EUR)	399,00
CORPSE KILLER (EUR)	199,00
DUNE (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SLAM CITY (EUR)	199,00
SOULSTAR (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	399,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

SATURNE Version PAL

SATURNE + VIRTUA FIGHTER 3 690 F

ASTAL	490,00	MANETTE	299,00
CLOCK WORK	399,00	MEMORY CARD	299,00
KNIGHT	490,00	PANZER DRAGON	490,00
DAEDALUS	490,00	VICTORY GOAL	490,00
DAYTONA USA	549,00	VIRTUAL HYDLIDE	490,00
GOTHA	490,00		

NEO GEO

.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIP	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	490,00
FATAL FURY III	1590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	790,00
SAMOURAI SHODOWN II	690,00
SPINMASTER	490,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	790,00
SUPER SIDE KICK 3	1390,00
TOP HUNTER	690,00
VIEW POINT	790,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	490,00
WORLD HEROES II JET	790,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + FATAL FURY 3 3490 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2020	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
CYBER LIP	399,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	449,00
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	449,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHODOWN 2	449,00
SAVAGE REIN	449,00
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	449,00
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐
☐ SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐
☐ SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N°
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -
Date de validité :/...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

TIPS



sachez qu'il m'a été très difficile de vous dégoter des nouveautés, la plupart des gros titres étant attendus pour la fin du mois de mai: Astal, Arc the Lad, et bien d'autres encore vont arriver sur toutes nos consoles! Argh! Vais-je tenir jusque-là? Dur, dur, mais si je

craque, le petit cochon qui me sert de tirelire va le sentir passer: impossible de se précipiter sur un jeu qui vient de sortir sans le sacrifier tellement les prix sont affolants. Alors, il vaut mieux attendre qu'ils baissent, et c'est insupportable. Bon, enfin, sur ces lamentations de pur joueur, place aux tips, il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts, avec Crime Crackers sur PS-X, Star Wars sur 32X, Demon's Crest, Tiny Toon Sport, Super Return of the Jedi, sans oublier le must du must, la légende des jeux de baston, j'ai nommé Rise of the Robots (je plaisante, bien sûr). Bonne triche.

SWITCH



Le choix B vous oblige à vous rendre à la fin du niveau par vos propres moyens.



Vos possédez, grâce à cette astuce, tous les objets, armes, cartes, etc.

PS-X

CRIME CRAKERS

Il est bien sympathique de pouvoir terminer aisément un jeu comme Crime Crackers. En effet, il existe un endroit dans le jeu où tout joueur (sauf s'il est japonais) bloque. Mais avec l'astuce de ton-pur-ton Switch, plus de problème: armes, objets et armures au maximum statut optimal, et vous pourrez même affronter directement le boss. Bref, les coincés vont pouvoir se déchaîner et se venger rageusement de la dure attente de "quantonébloqué".

Pour obtenir un Debug Mode

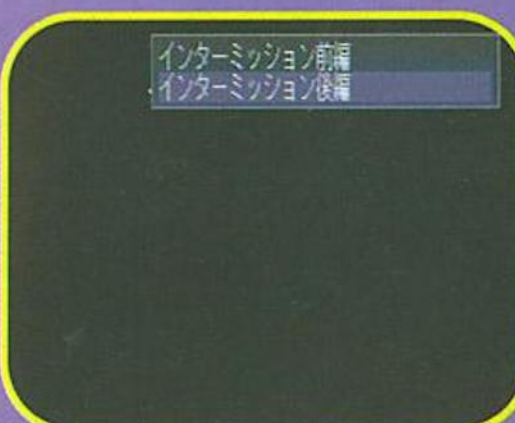
A la page de présentation, faites: R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, Gauche, Rond, Droite, Carré, Select, Start.



C'est sur cet écran qu'il faut réaliser ce tip, très facile à exécuter et à retenir.



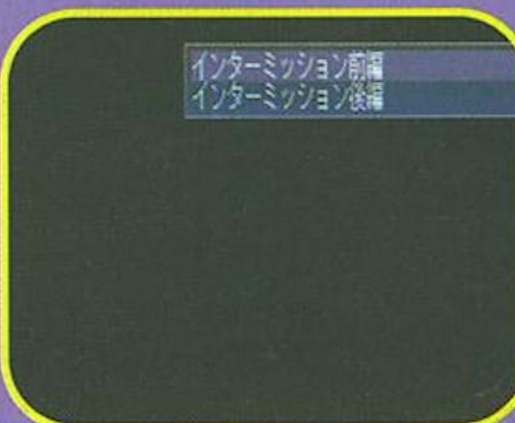
Quand vous avez assuré le Debug Mode apparaît.



Choisissez la deuxième option et validez.



Le dragon vous conseille d'aller faire un tour au magasin (c'est la première option).



Prenez la première option et validez.



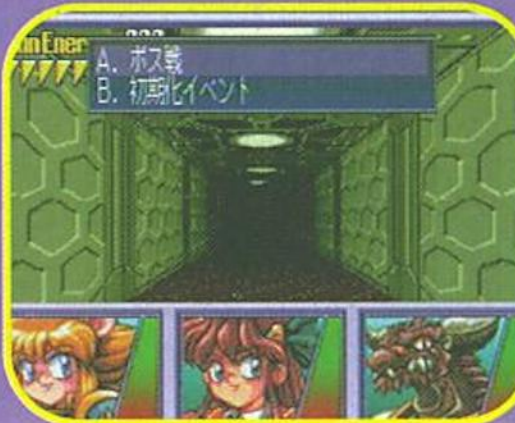
Dans le menu pe mettant l'accès au magasin vous pouvez aussi sauvegarder.



Et voilà la fameuse échoppe.



Toutes les armes proposées dans le magasin sont au maximum de leur capacité.



Au début du niveau, un tableau propose deux choix: A ou B.



Le choix A vous mène directement devant le boss de fin de niveau.

SNIN

RISE OF THE ROBOTS

TIPS

Ce jeu de baston médiocre recèle lui aussi des tips dans son programme. L'un d'entre eux rehausse particulièrement l'intérêt du jeu. Il s'agit d'une astuce qui vous permet de jouer avec le boss ultime, le Supervisor. Les deux derniers permettent d'être invincible ou de voir la fin.

Pour voir la fin, être invincible et jouer avec le Supervisor

A la page de présentation, où l'on peut voir "1 PLAYER", etc., faites: Bas, B, Haut, B, Bas, Gauche, Droite et B pour l'invincibilité.

Pour voir la fin du jeu, faites: Gauche, B, Droite, B, Bas, Gauche, Droite et B.

Pour jouer avec Supervisor en mode 2 joueurs ou en mode Training, faites: Haut, Droite, Bas, Gauche et Y.

Le voilà en action, et il fait très mal.



C'est l'écran sur lequel vous devez réaliser tous les tips.



Voici l'apothéose: la fin de ce jeu magnifique (ha, ha, ha, ha!).



Tous les coups vous passent à travers le corps, rien à craindre de l'opposant.

Vous pouvez désormais choisir Supervisor parmi les personnages disponibles.



VOUS AVEZ DU POT !

MOTUL INVENTE LE 1^{er} LUBRIFIANT TECHNOSYNTHESE ANTI-DEPOT SPECIAL SCOOTER

SCOOTER

Motul vous offre* une paire de Lunettes pour 2 bidons achetés.

* Du 1^{er} avril au 31 juillet 1995 chez les revendeurs participant à l'opération et dans la limite des stocks disponibles. Offre valable uniquement sur SCOOTER 2T et SCOOTER 4T.



EN VENTE EXCLUSIVEMENT CHEZ LES SPECIALISTES

MOTUL

L'HUILE DE HAUT NIV

TIPS

SNIN

TINY TOONS SPORTS

On peut, grâce à une astuce, essayer tous les sports que l'on veut. Pas besoin de remporter l'épreuve pour participer à la suivante, il s'agit simplement d'un tableau offrant un accès immédiat toutes les épreuves.

Pour choisir son niveau

Rentrez dans le menu "PASSWORDS" et inscrivez ceci:

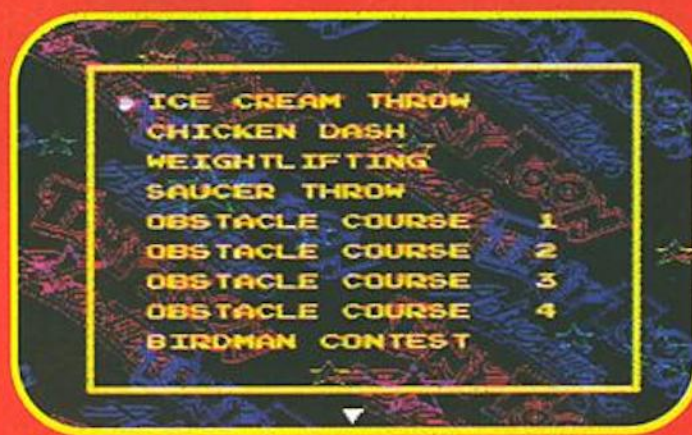
PASS WORD



PLAYER SELECT



Choisissez un personnage que vous maniez suffisamment bien.



Voilà le tableau qui vous invite à participer à l'épreuve de votre choix.



A vous les joies de toutes sortes, le paddle la main, vous êtes libre.

SNIN

DEMON'S CREST

Je me souviens avoir particulièrement apprécié les aventures de ce genre de créature sur Game Boy. Sur Super Nintendo, ce jeu n'est pas mal du tout, et assez difficile. Heureusement, quelques mots de passe vous aideront à faire le plein en objets, et vous emmèneront dans deux parties de l'aventure. Il ne restera que la dernière pierre à trouver...

Pour avoir des passwords

Rentrez dans les options et tapez le password indiqué sur la photo.



32X

STAR WARS

Pour éviter que vous ne soyez trop pris par le temps, Sega, éditeur combien attentif, a introduit une astuce pour interrompre le déroulement du temps. Ce qui vous laisse tout loisir d'admirer les merveilleux graphismes de cette fabuleuse cartouche.

Pour avoir tout son temps

Pendant le jeu, faites: Pause, Bas, B, Haut, Droite, Gauche. Si le tip a fonctionné, le compteur de temps se bloquera.



Mettez la pause pendant le jeu.

Et voilà le compteur arrêté! Cool, non?



SNIN

RETURN OF THE JEDI

Le troisième volet de cette série ne commence pas comme tous les autres: on débute le jeu aux commandes d'un petit bolide. Vous allez, dans les niveaux à scrolling horizontal, pouvoir disposer des Thermal Detonators à l'infini et avoir la possibilité de finir le stage quand vous le désirez. Voilà qui devrait en aider beaucoup, car Super Return of the Jedi est très difficile.

Pour avoir des Thermal Detonator à l'infini et finir son stage

A l'écran-titre, faites: A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y.
Si le tip a bien fonctionné, vous entendrez la voix d'un Ewok.



Voici l'endroit précis où vous devez effectuer le tip.



Vous pourrez choisir le personnage que vous désirez.



Il n'est pas bien difficile de terminer le jeu avec des détonateurs à l'infini.



En appuyant sur B et Start au beau milieu de l'action, on peut passer directement au niveau suivant.

PLANÈTE

SAMOURAÏ

BIENVENUE SUR LA PLANÈTE SAMOURAÏ

Après avoir été téléportées en direct du Japon, il est désormais possible de commander par VPC ou d'acheter dans les magasins les consoles de la dernière génération :

SEGA SATURN - SONY PSX

Elles sont vendues transformées Pal et, bien sur, nous avons des mégas-jeux qui vont avec... Sans oublier notation Super Famicom, NEC et Néo-Géo.

SAMOURAÏ VPC

10, Avenue Jean-Jaurès - 91210 Draveil -
Tél. : 69 52 11 53 / Fax : 69 52 17 68

SAMOURAÏ MAGASINS

42 - 44, Rue de Maubeuge - 75009 Paris -
Tél. : 42 80 29 49

2, Avenue Jean-Jaurès - 91210 Draveil
tél. : 69 42 41 41



LA FESSE CA

Ce mois ci, la rubrique "Animé+" est entièrement consacrée aux mangas et animés érotiques! Le genre est très fertile au Japon, et je ne doute pas qu'il intéressera la plupart d'entre vous.

Contrairement à ce que pourraient penser les esprits étroits, la mouvance érotique est riche de plusieurs tendances. Tout d'abord, il y a les pastiches de séries déjà diffusées. Des classiques de l'animation japonaise comme "DBZ", "Ranma" ou "Sailormoon" ont été adaptés sous forme de parodies plutôt chaudes.

Ce type de production est en général le fait d'amateurs, dont la maîtrise du dessin est d'un niveau suffisamment bon pour n'avoir rien à envier aux pros!

On recense aussi le genre érotico-rigolo. Les Japonais n'ayant pas les mêmes tabous que nous et une imagination débordante, il faut s'attendre à tout!

Certaines scènes sont tellement loufoques qu'on ne peut s'empêcher de rire...

Enfin, le porno est le dernier genre recensé dans la production de mangas érotiques. Les spectateurs et lecteurs non avertis s'étonneront d'ailleurs de constater la teneur assez violente de certaines scènes. Le viol et les mauvais traitements, infligés de préférence à des mineurs, sont des thèmes récurrents. Mais ne comptez pas sur moi pour vous montrer des images de mangas aussi violents (chacun ses goûts). En revanche, ce dossier vous proposera des lectures certes osées, mais tout à fait instructives!



Position à la fois drôle et enviable...



Dans cette parodie, Chun-Li va se faire surprendre...

Le guide du "collectionneur"

Si vous voulez commencer une petite collection de mangas érotiques, faites bien attention! Dans ce monde à la fois vaste et obscur, les nullités sont nombreuses. Commençons par le format, qui diffère de celui des mangas "traditionnels". Les "France Shoin" sont d'un petit format et leur couverture est noire. C'est une collection qui rassemble de nombreux auteurs, mais de qualité très inégale. Je vous conseillerais le numéro 078, l'un des meilleurs. Ensuite viennent les "gros" mangas, au format plus important que celui des mangas que vous achetez d'habitude, mais aussi plus chers (environ 80 francs). C'est d'ailleurs dans ces volumes que l'on recense le plus de daubes... Hormis "U-Jin", "Ogenki Clinic" et "Meet in Your Dreams" (ce dernier mettant en scène une fille-chat qui rentre dans la vie d'un jeune garçon), ces mangas sont inintéressants... A ce propos, j'attends toujours un manga avec une fille-panda!



Voilà une couverture du manga d'Angel: c'est beau et c'est chaud!

PHÉE DES MANGAS

Ce que vous ne verrez pas

au Japon, la censure est draconienne: la question de montrer les organes sexuels, que ce soit dans les films, les dessins animés ou les mangas. Ne rigolez pas, car, il n'y a pas si longtemps, c'était la même chose en France! Conséquence: les "gros plans" sont en général légèrement gommés au profit d'un effet de mosaïque. Depuis environ un an, il semble que les éditeurs soient moins frileux, "oubliant" parfois une loi qui date du début du siècle. Ceci est surtout vrai dans les mangas, où il n'est pas rare d'observer une censure aléatoire! Il est en effet difficile de savoir pourquoi tel plan est censuré quand un autre, plus torride, est conservé... Il n'y a pas vraiment de logique là-dedans. Sur certains sujets, les Japonais sont très libres, beaucoup moins coincés que nous le sommes. Ainsi l'usage des animaux, par exemple: dans telle BD "érotico-fantasy", on peut voir un dragon fricoter avec une charmante jeune personne...

Au lit Lolita!

Vous connaissez sans doute le "sailor", l'uniforme marin que portent les écolières japonaises. C'est un des fantasmes récurrents des Japonais: un homme, type cadre d'âge mûr, abuse des charmes d'une petite nymphette! Ce sont des choses qui, en France, auraient du mal à passer... Si l'homosexualité féminine est un thème érotique classique, abondamment traité de par le monde, il n'en est pas de même de l'homosexualité masculine. Les Japonais, eux, n'hésitent pas à leur consacrer des mangas. De façon générale, on a l'impression que les Nippons ont besoin de se "défouler" dans une société par ailleurs assez oppressante. Que les dessins animés pornos choquent les âmes bien pensantes, cela se comprend, mais il ne faut pas oublier qu'ils répondent à un besoin. Peut-être les gens sont-ils d'autant plus choqués que, pour eux, qui dit dessin animé ou manga dit public jeune? D'une part, c'est beaucoup moins vrai au Japon et, d'autre part, il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'au pays du Soleil-Levant pour voir des dessins animés qui s'adressent à des publics avertis (le classique "Fritz the Cat", le drolatique "Chaïnon manquant"...). Si l'on veut oublier un moment ses préjugés, on se rendra compte que le dessin animé, tout comme le manga, est un moyen d'expression à part entière, pour les petits comme pour les grands. Marre qu'on me prenne pour un fou parce que je regarde des dessins animés (ou que je joue aux jeux vidéo!), c'est vrai, quoi. ➤



Vous ne la reconnaissez pas? C'est Sailor S...!



Encore et toujours des mosaïques...

Tu veux en savoir plus,
épater tes **copains**?
Tiens-toi au courant des
dernières **nouveautés**
Jeux, Consoles, Mangas
sur le

3615 CONSOLESPLUS

EN FRANÇAIS DANS LE SEXE!

Preuve que les produits sexy nippons intéressent les importateurs: des boîtes françaises ont racheté les droits d'adaptation de certains mangas et animés! "Ogenki Clinic" est édité par Samourai et les OAV d'"Angel" ainsi que des mangas dont le style se rapproche de celui de Silent Moebius seront traduits en français par un autre éditeur.



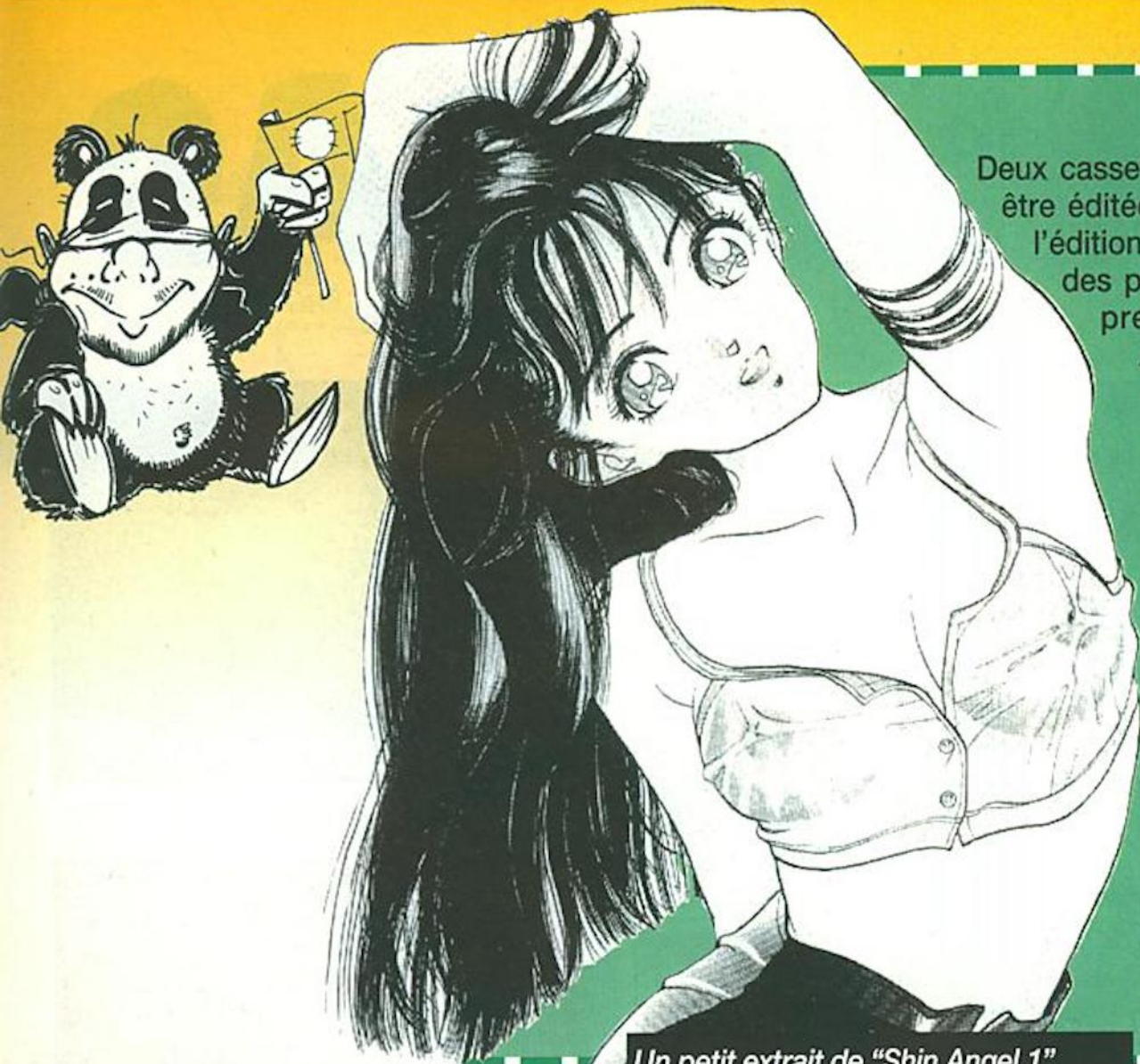
La plupart des jeux érotiques sont des RPG ou des "digital comics".



Les intros de ce genre évoquent les séquences animées sur NEC CD-Rom.

LES JEUX VIDÉO

Et les jeux vidéo, dans tout ça? Eh bien, sur PC, les CD-Rom pornographiques se taillent une belle part du gâteau... Mais il ne s'agit que de films interactifs. Les Nippons, eux, produisent de véritables jeux érotiques! Ce sont pour la plupart des RPG, mais on peut aussi trouver des jeux de baston et bien d'autres genres... Où les trouver, me demanderez-vous, avides de CULTURE que vous êtes?! Malheureusement, les bécasses supportant ce genre de jeu sont typiquement japonaises (le PC 98 de NEC, la FM Towns, qui sont des ordinateurs...). Reste la Marty, une console dérivée de la FM Towns, qu'on pourrait comparer à la NEC pour son "esprit nippon". Malheureusement, cette console n'est même pas disponible en import! Ce qui est fort dommage car il est certain qu'elle trouverait son public!



Un petit extrait de "Shin Angel 1".

LES VIDÉOS

Deux cassettes vidéo doublées en français devraient être éditées au mois d'août. Pour ses débuts dans l'édition, cette nouvelle société a décidé de sortir des produits érotiques de très bonne qualité: le premier OAV des nouveaux "Angel" ("Shin Angel"), très récent au Japon, ainsi que "Dragon Pink", un OAV érotico-fantasy! La suite de ces séries sortira avec moins d'un mois de décalage par rapport au Japon! Quant aux scénarios, consultez les photos, elles se passent de commentaires.



Voici l'illustration du Laser Disc Video (LDV) de "Dragon Pink".



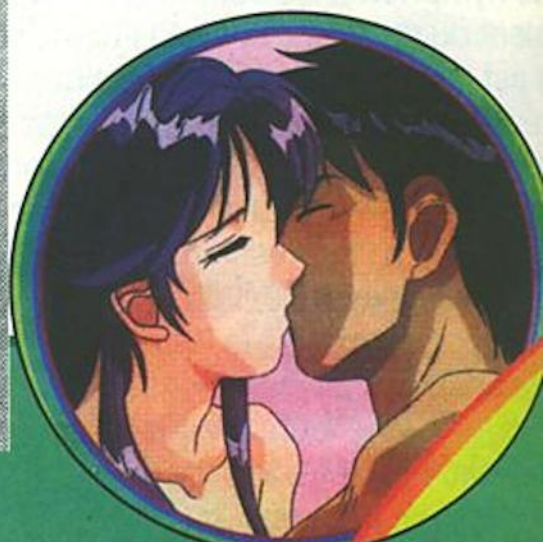
Chun Li et Cammy semblent très proches dans cette version...

LES PARODIES

Il est assez fréquent que des personnages connus se retrouvent utilisés dans des mangas érotiques... Dans les animés aussi, d'ailleurs: certains OAV inspirés de la série des "Cream Lemon" en sont un bon exemple. Chun-Li est sans doute l'un des personnages le plus populaires de ce genre de parodie!



L'illustration du LDV de "Shin Ang".



Voilà deux des créatures très amoureuses que vous pourrez trouver dans les mangas de U-Jin.

LA FESSE GAIE

Un cocktail apparemment anti-thétique, le sexe et l'humour, est très répandu au Japon. L'auteur qui représente le mieux cette tendance est U-Jin. Il s'est "spécialisé" dans le manga érotique (raison pour laquelle il utilise un pseudonyme). Le style de ses débuts oscille entre celui de K. Otomo ("Akira") et celui de R. Ikegami ("Crying Freeman"). Depuis, sa patte s'est affirmée et il est aujourd'hui, à mon sens, le meilleur dans sa partie. On lui doit entre autres "Angel", "Konaï Shasei" et "Q&I".



Vivement que les OAV sortent en français....



Un petit passage humoristique, à la City Hunter.



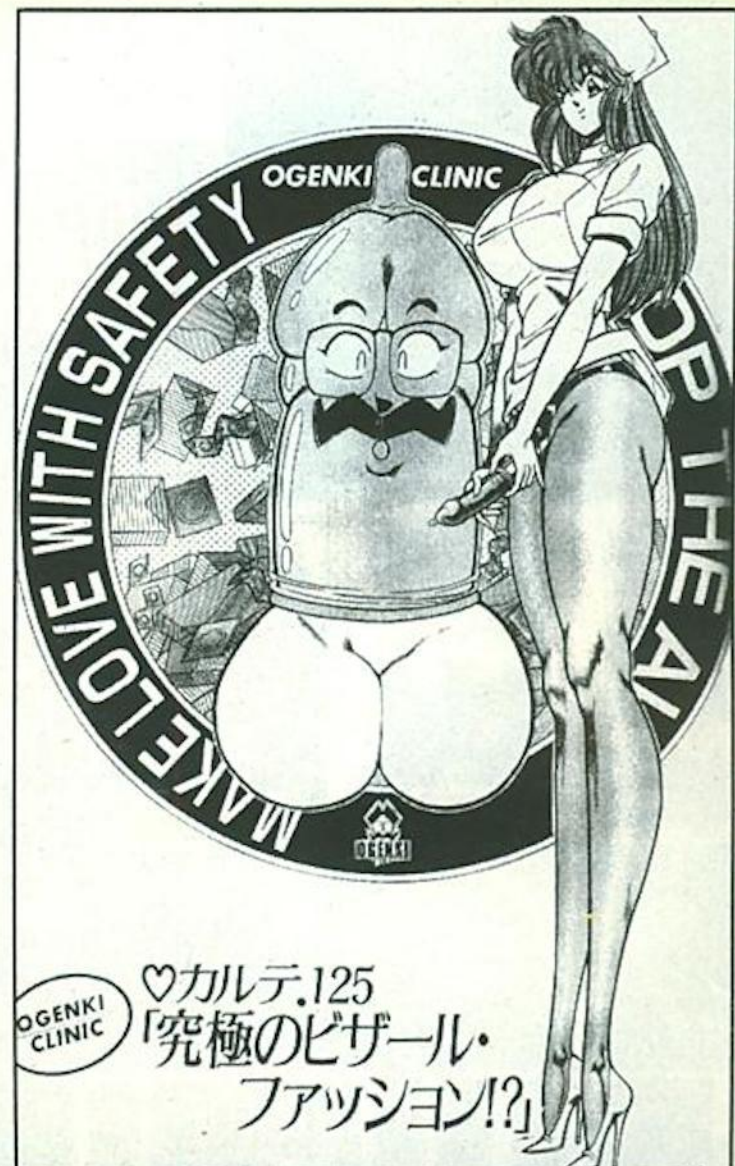
On ne dirait pas, comme ça, mais cette charmante personne est une infirmière "très qualifiée".

► Un marché d'avenir!

Le sexe fait vendre, sur cela je pense que tout le monde s'accordera. Et au Japon plus qu'ailleurs, peut-être. Aussi est-il intéressant de faire le point du marché japonais, d'autant que, nous l'avons vu, moult versions françaises sont sur le point de débarquer! Elles ne toucheront sûrement pas que le marché des "animé fans", et ce sera l'occasion pour beaucoup de gens de "découvrir" l'animation. S'ensuivront alors sûrement des reportages faits par des journalistes incompetents qui n'y connaissent rien, avec images choc à la clé... Enfin, espérons que le public saura conserver son sens critique. Pour clore ce dossier, un peu de vocabulaire: connaissez-vous la véritable signification de "otaku"? C'est un terme générique, donc qui ne désigne pas exclusivement les fans de dessins animés japonais, et que l'on peut traduire justement par "fan"! Par ailleurs, ce que l'on ignore souvent, c'est que ce mot a une connotation très péjorative au Japon: un otaku vit en marge de la société, il reste chez lui pour assouvir sa passion... Il n'a pas de contact avec l'extérieur, si ce n'est avec d'autres fans! Ce dossier aura-t-il fait de vous un otaku?



Les petites écolières ne sont plus ce qu'elles étaient.



Petite leçon de choses: sortez couvert.

LES MANGAS EN FRANÇAIS

Le premier manga d'une longue série d'aventures érotiques devrait paraître à la fin du mois de juin. Les suivants seront diffusés au rythme d'environ un tous les deux mois (bimestriel). Le tout sera en français, bien entendu, et de très bonne facture, nous annonce-t-on! Le dessin est d'une bonne qualité graphique et ressemble un peu à celui de Silent Moebius. Un petit détail pour la route: la première histoire montre un jeune garçon, plutôt seul, qui s'achète un CD. Et lorsqu'il l'écoute, une charmante jeune fille en sort et... Ça ne vous rappelle pas le début d'un manga connu? Je vous aide: Katsura ("DNA2", "Iria"...), ça vous dit quelque chose?



Les premières pages de "Tropical Eyes" sont en couleurs.



Ça a l'air de lui plaire.



Voici la couverture du premier manga qui sera commercialisé en version française.

DRAGON BALL Z



Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	129 F
Vol. 4	La Menace de Namek	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	129 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	129 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	129 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	129 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	129 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	129 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	129 F
Vol. 12	Dragon Ball le film	129 F

PACK 2 vol. au choix
250F
Soit 125 F le volume

PACK 8 vol. au choix
880F
Soit 110 F le volume

PACK 4 vol. au choix
480F
Soit 120 F le volume

PACK 10 vol. au choix
1050F
Soit 105 F le volume

PACK 6 vol. au choix
690F
Soit 115 F le volume

PACK 4 vol. au choix
1188F
Soit 99F le volume

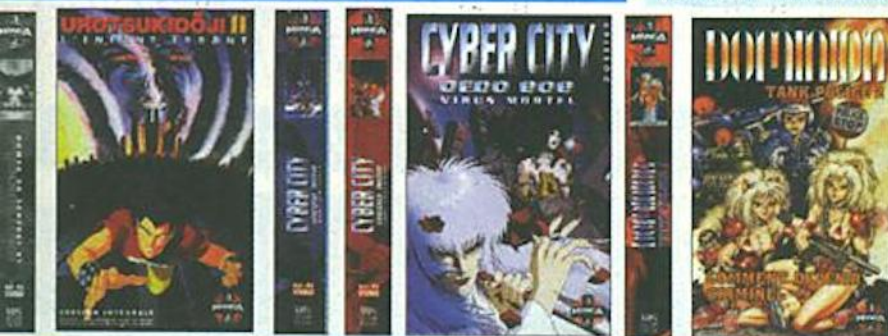


Cassettes vidéo PAL en version originale

Le retour de Broly	149 F
Bio Broly	149 F
Street Fighter (Dessin animé)	149 F

2 cassettes au choix
260F
Soit 130 F le volume

3 cassettes
375F
Soit 125 F le volume



Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale

Dominion Vol 1	149 F
Dominion Vol 2	149 F
Cyber city Vol 1	129 F
Cyber city Vol 2	129 F
Cyber city Vol 3	129 F
Urotsukidoji Vol 1	149 F
Urotsukidoji Vol 2	149 F
Venus Wars	149 F
Lamu	99 F
Shurato	99 F
Ken le Survivant	99 F



PACK Dominion
2 volumes
269F

PACK Cyber City
2 volumes
269F

PACK Urotsukidoji
2 volumes
269F

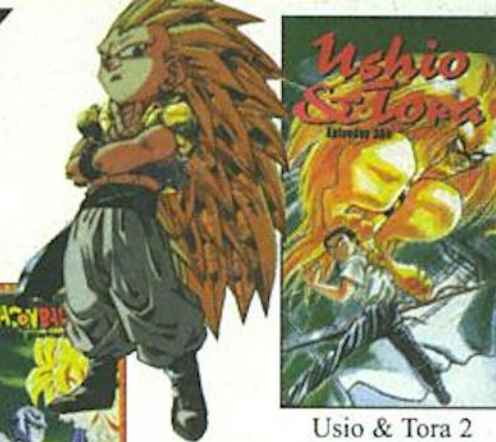
Cartes Jeux de roles

MAGIC en français
MAGIC BOOSTER 17 F
15 cartes à collectionner et à jouer



Trading Card US X-MEN

Fleair 94	25 F la pochette
Flair 95	40 F la pochette
Marvel Chromium	30 F la pochette



Ushio & Tora 2



Borgman 2058

Cassettes vidéo SECAM Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	165 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	135 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	135 F
Chronique de la guerre de lodoss Vol 4	135 F
Ushio et Tora Vol. 1	110 F
Ushio et Tora Vol. 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F
Lemnear	135 F
Iria	135 F
Ranma 1/2 Vol. 1	145 F
Ranma 1/2 Vol. 2	145 F
MAPS	145 F
Borgman 2058	145 F
Bubblegum Crisis	135 F
Slow step	135 F



PACK LODOSS
4 volumes
529F

PACK YOHKO
2 volumes
210F

PACK Ranma1/2
2 volumes
279F

PACK Ushio
2 volumes
210F



Bubblegum Crisis



Ranma 1/2



Yohko



Maps



Lodoss 1



Lodoss 2

Figurines Résines Full Color 150 F le set



Figurines Super Battle Collection



Vol 1	99 F
Vol 2	99 F
Vol 3	99 F
Vol 4	99 F
Vol 5	99 F
Vol 6	99 F
Vol 7	99 F
Vol 8	99 F
Vol 9	99 F
Vol 10	150 F
Vol 11	129 F
Vol 12	129 F
Vol 13	129 F
Vol 14	129 F
Vol 15	129 F
Vol 16	129 F



GOODIES

Heros Collection 3	Le sachet de 10 cartes Les 5 Sachets Les 20 Sachets + Poster
Power Level 13 DB	Les 5 Cartes Les 10 Cartes Les 20 Cartes
Cardass DBZ Série	Les 5 Cartes Les 10 Cartes Les 20 Cartes
Cardass DBZ Adver	Les 5 Cartes Les 10 Cartes Les 20 Cartes
Cartes de Collection	Ramicard DBZ Photos DBZ Shitajiki DBZ
DIVERS DBZ	Pochette de 9 PP card 25 Hard case PP card 25 Kit PP car 25 GM Classeur de cartes Set de 5 diapositives DBZ Marque page DBZ Visionneuse DBZ Figurine DBZ résines Posters

Le dernier Shitajiki
Dragon Ball Z
30 F



POWER LEVEL 13



REVIEW

Dans la lignée de ses prédécesseurs sur PC, MD et SNIN, Super Turrigan 2 vous invite à revêtir l'armure Turrigan pour réduire à néant le Vilain. Ça va blaster...

L'armure Turrigan a plusieurs fonctions. D'une part, elle vous permet de vous protéger dans une certaine mesure, non seulement parce qu'elle est assez résistante mais aussi parce qu'elle intègre un système d'armement relativement complet. D'autre part, elle vous donne la possibilité de vous transformer en bombe vivante (et roulante), dans les limites de l'énergie disponible. Par ailleurs, vous pourrez vous accrocher aux murs verticaux et horizontaux grâce à un bras extensible qui servira à attraper les bonus trop haut. Le schéma, pour le personnage, est donc assez similaire aux précédents épisodes, et seules quelques armes nouvelles ont fait leur apparition. En revanche, les situations auxquelles vous serez confronté diffèrent sensiblement. L'utilisation des rotations et des zooms donne une envergure nouvelle à l'aventure, et le mode 7 est à présent utilisé dans certaines phases de jeu. On remarquera également que vous pouvez à présent chevaucher des petits monstres de technologie (Land Rover futuriste, vaisseau spatial, scooter aquatique...), ainsi que visiter un niveau tout droit tiré du mythique Axelay...



Votre bras extensible vous permet de vous accrocher au mur. Idéal pour escalader de telles parois.



Admirez les dégradés dans le ciel, et le rendu des nuages...

AVIS

oui, mais...



SPY

On va encore dire que je cherche la petite bête! Certes, le jeu est très beau et bien réalisé, l'action est soutenue, les boss coriaces et graphiquement très réussis. Mais je n'y ai rien trouvé qui m'ait scotché au téléviseur ("Mais non, maman, je n'ai pas faim")... Le joueur demeure un peu passif et cette version n'est pas aussi prenante que le Turrigan premier du nom. Ces impressions restent, je vous l'accorde, très subjectives, et force est d'admettre que la réalisation de ce Turrigan est superbe: graphismes très détaillés, musique aux thèmes novateurs (même si elle n'est pas toujours bien adaptée), et "habillage" original. J'ajouterai que les situations sont très diversifiées, et que la durée de vie est cor-

recte pour un joueur moyen. Bref, si moi, j'ai été déçu, je sais que certains trouveront cette version à leur goût.

TURRICAN? EUX SE MARRENT!

Toujours présents à l'appel, ces mignons de Vilain vont vous donner à retordre. Toutefois, des techniques spécifiques vous permettront de battre sans trop de mal (comptez deux vies en moyenne).

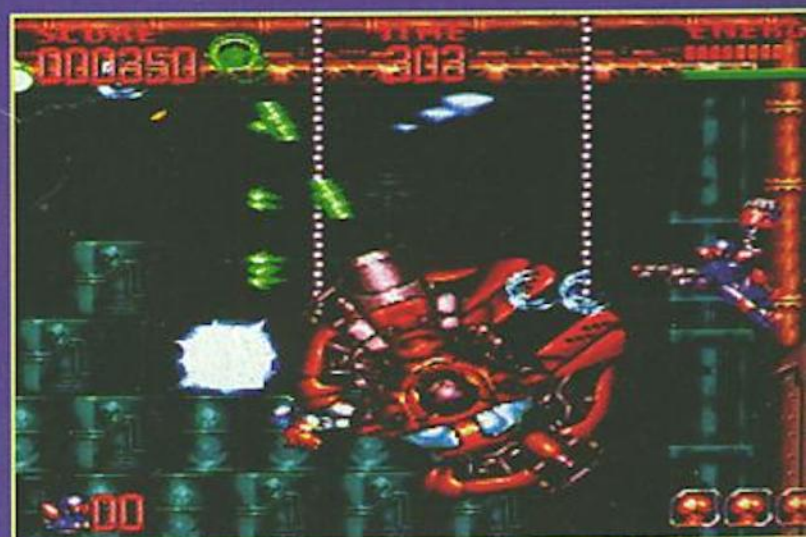
Simple mais efficace, ce boss va vous permettre de vous familiariser avec la transformation en boule, dont il faudra user pour l'éviter.



Soyez vif et rapide pour tirer sur la langue de ce boss. Les "méga bombes" sont très utiles. Si vous n'en avez pas, tâchez d'être toujours en mouvement.



Ce boss n'est qu'un hors-d'œuvre: le véritable gardien se situe juste derrière.



REVIEW

AMERICAN



Ce scooter aquatique vous permettra de vous balader sous l'eau sans dommage. Vous pouvez bien sûr tirer dans ces aires sous-marines.

EFFET DE STYLE...

On ne cesse de vous rabâcher que la SNIN a un potentiel technique supérieur à la MD du fait que des fonctions du hardware sont dédiées à des tâches telles que le zoom, la rotation et le Mode 7. Voici, en images, ce que cela donne dans un jeu tel que Super Turrigan 2.



Effet de transparence pour une vapeur verte - qu'il faut éviter à tout prix!



Mode 7 et rotation pour cette balade dans le tourbillon, moins paisible qu'elle n'en a l'air.



Cette partie shoot'em up montre la diversité de ce Turrigan. Le principe des décors qui défilent en rouleau sous le vaisseau n'est pas nouveau (voir Axelay, sur le même support), mais l'effet est toujours saisissant.



Utilisation du Mode 7 pour cette course à bord de ce Landspace.

AVIS

oui!



GIA

Turrigan, un nom synonyme d'action et de stress au paddle, un titre qui fait encore vibrer les vétérans du jeu vidéo. Turrigan version 1995 arrive, et ne décevra pas ses amateurs. L'ambiance rappelle toujours la désolation des décors de Mad Max. Le concept des niveaux est toujours aussi recherché : on passe des épreuves de saut, on utilise le grappin sans modération, on fuit des vapeurs vertes, et on a même droit à du pilotage de moto. L'intérêt réside aussi dans la découverte progressive des facettes du personnage. A chaque niveau, on déniché des astuces dans le maniement. Le seul petit regret (mais ce n'est qu'un tout, tout petit regret) vient de la configuration originelle du paddle, qui s'avère peu commode. On s'y perd un peu au début. Mais ce n'est qu'un détail, qui s'estompe avec le temps. Donc, en conclusion, Turrigan est un bon petit jeu sur lequel on peut soulager ses nerfs en toute quiétude. Cependant, il n'atteint pas les sommets culminants des meilleurs jeux du genre sur SNIN.



ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SHOOT-THÉM-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: VARIABLE

PRESENTATION

80%

Les graphismes de l'intro sentent la 32 bits, mais les images bougent si peu que l'illusion disparaît.

GRAPHISMES

92%

Aussi détaillées que colorées, les graphismes sont superbes et variés.

ANIMATION

88%

Zooms, rotations, et donc, mode 7 à l'honneur. Le personnage est toutefois un peu statique.

MUSIQUE

84%

Belle, mais les cuivres, prépondérants, conviendraient plus à un jeu d'aventure qu'à un jeu d'action.

BRUITAGES

80%

Des bruitages très "space"...

DURÉE DE VIE

85%

Le jeu est assez long et on avance lentement.

JOUABILITÉ

78%

Un temps d'adaptation certain est nécessaire, et une nouvelle configuration de pad n'est pas malvenue.

INTERET

89%

Un jeu bien réalisé, bourré d'action, mais auquel manque un "je-ne-sais-quoi" pour qu'il puisse atteindre 90%.

REVIEW

PROGRESSION
À DEUX
OBLIGATOIRE

Lié à votre partenaire par des anneaux magiques, vous prenez de l'élan grâce à lui. Inversement, son poids peut vous freiner. En fait, il ne faut jamais s'arrêter... d'autant moins que le timing est fort serré.



Prenez votre personnage secondaire dans vos petits bras et envoyez-le sur l'interrupteur: les couleurs du niveau changent.



Pour ouvrir certaines portes, vous devez placer vos deux persos à des endroits indiqués au sol. Etirez la "corde" pour y parvenir, la porte s'ouvre: partez en flèche.



Votre partenaire envoyé en l'air vous hisse à l'étage supérieur.



Charmy Bee, l'abeille volante, entraîne Vector, le crocodile, sans effort malgré sa petite taille.



Knuckles a le pouvoir de voler, et traîne Vector le crocodile dans son sillage.

Pour enfin convaincre, la Megadrive 32X démontre ses capacités techniques avec un jeu bien speed "à la Sonic". Vitesse d'animation délirante et mode de jeu novateur sont au programme. Quant à l'intérêt, c'est une autre histoire.

Cinq personnages à guider pour vous tout seul! On retrouve Knuckles, mais aussi Myghty, Charmy Bee l'abeille, Espio le caméléon et Vector le crocodile, plus un sixième personnage caché qui apparaîtra tard dans le jeu. Tous ces acteurs ont des capacités différentes: certains se mettent en boule, d'autres volent... Mais l'essentiel est de savoir que vous serez toujours deux à l'écran, car c'est là toute l'originalité de ce jeu! En mode 1 joueur, vous dirigez votre personnage principal plus un autre, guidé par vos actions et relié à vous par le biais d'anneaux magiques. Comme une corde que l'on peut tendre, et au moyen de laquelle vous pourrez projeter votre partenaire sur des interrupteurs, le fixer au sol pour prendre de l'élan puis jaillir à une vitesse phénoménale ou le lancer en l'air pour atteindre les étages supérieurs du niveau. En mode 2 joueurs, le principe est le même si ce n'est que vous dirigez chacun un personnage.

Les options sont toujours présentes avec des anneaux à ramasser et des pouvoirs nouveaux comme le fait de grossir ou de pouvoir changer de partenaire en cours de partie. Après avoir visité les cinq niveaux du jeu, vous n'éviterez pas l'inévitable, en la personne de Robotnik.



Cette icône vous permet de changer de partenaire en cours de niveau.

CHAO



Certaines options vous permettent de grossir ou de rapetisser. L'occasion de découvrir des passages dérobés ou de sauter plus haut.

AVIS

non



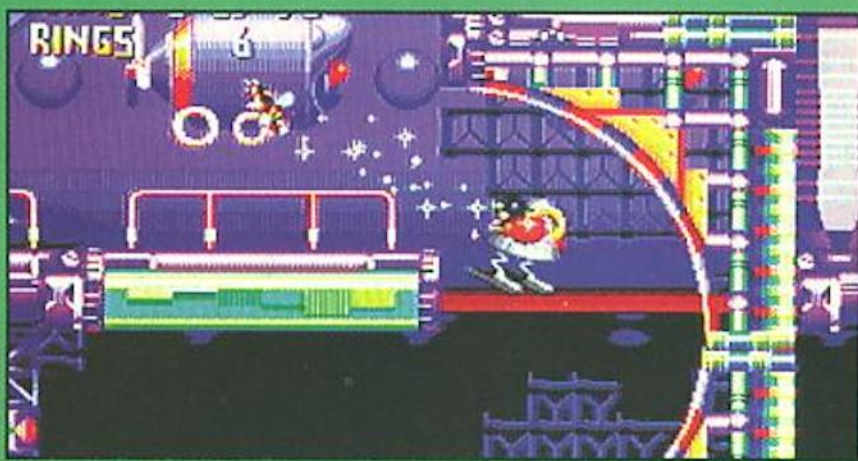
ELVIRA

Je me suis bien éclatée sur Sonic et ses successeurs, mais là, pas de doute, je bloque! Les couleurs sont "flashy" à mort et les yeux crient vite grâce devant cet amazing game d'éclairs fluo. Pire, les personnages auraient tendance à se confondre dans le décor. Certes, le principe qui consiste à diriger deux sprites en utilisant leur élan mutuel pour progresser est novateur mais, une fois assimilées, les actions se révèlent toujours semblables et les niveaux plutôt courts. La 32X fait étalage de ses capacités techniques: zooms et déformations abondent, mais l'intérêt de jeu n'est pas à la hauteur de ces prouesses.

REVIEW



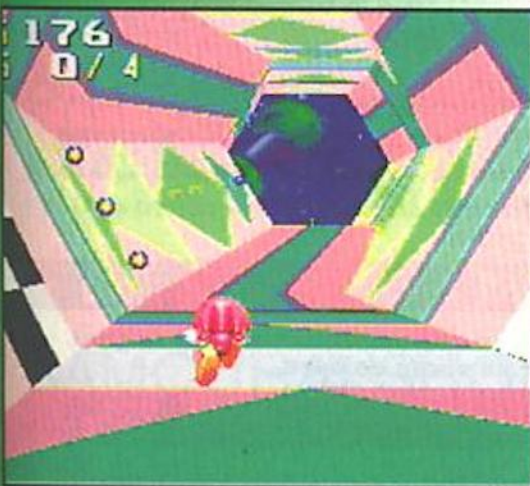
Au début du jeu, Robotnik apparaît et vous donne votre premier partenaire, Espio, qui peut grimper au plafond.



La console décide quel niveau vous devez parcourir.

ZONES-BONUS EN 3D

Comme dans Sonic, vous accédez à des zones de bonus grâce au nombre d'anneaux détenus en fin de niveau ou récoltés dans des zones spéciales que vous dénicheriez un peu partout. Votre perso évolue dans des couloirs en 3D, les rotations sont à l'honneur, tandis que vous ramassez des options en évitant les obstacles.



Vous pouvez grimper au plafond pour récupérer les sphères bleues de ce niveau-bonus, mais gare aux piquants et bumpers sur lesquels vous vous jetez, abusé par l'effet 3D...



Évitez les carrés "Exit" et empochez les anneaux, les vies et les points.

AVIS

ouh, que non!



SPY

Je suis un incondicional de la saga des Sonic, mais cet épisode m'a laissé froid. Non qu'il soit mal réalisé, ni que les personnages manquent de charme, mais l'on s'y ennue mortellement. En fait, l'impression générale qui se dégage de Chaotix conforte l'opinion que j'ai du support sur lequel il tourne: globalement négative. Je suis un peu dur mais il est vraiment dommage d'exploiter le filon Sonic (somme toute assez rentable) dans un jeu pareil. Je ne

vous cache pas que j'attendais beaucoup de ce Chaotix, mais je m'aperçois qu'il n'apporte franchement rien. Je me demande même si l'absence de Sonic n'aurait pas quelque chose à voir avec la piètre qualité du jeu. La question reste posée.



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

85%

Demos de tous les niveaux, effets 3D et niveaux d'entraînement, ces derniers indispensables.

GRAPHISMES

79%

Décors à la Sonic aux couleurs psychédéliques qui fatiguent les yeux et empêchent de bien voir vos personnages.

ANIMATION

86%

Zooms, rotations, déformations, 3D, et une vitesse honorable, sans ralentissements.

MUSIQUE

80%

Thèmes variés, à la Sonic.

BRUITAGES

75%

Le "clink" des anneaux: traditionnel.

DUREE DE VIE

75%

Cinq niveaux assez courts et sans grande surprise.

JOUABILITE

84%

Après l'entraînement, la maîtrise des actions ne pose pas de problème.

INTERET

75%

Un goût de nouveauté pour ce jeu à la Sonic (sans Sonic) mais, hélas! à la saveur éphémère.

Bien que leur nom laisse supposer des talents de danseur, les Mia se contentent de sautiller sur place. Ces petites balles roses et bondissantes attendent leur sauveteur Mia, de couleur bleue.

Moins simple qu'il n'y paraît, ce jeu, d'action plus que de réflexion, demande de la souplesse.

Mais beaucoup moins que pour danser le...

Dirigeant le Mia bleu, votre but est de trouver un certain nombre de Mia roses dans chacun des niveaux. Chaque fois qu'un Mia est sauvé, une voix digitalisée vous informe du nombre de Mia restants. Les recherches demandent une exploration approfondie des niveaux: vous devrez visiter des salles de bonus – et y récolter des étoiles – et apprendre à utiliser les objets récoltés sur le parcours ou donnés par des chats. Le Mia peut ainsi lancer des flèches à la place des coups de poing de base, poser des bombes ou appeler un matou qui posera de la dynamite à l'endroit demandé (au passage, il filera un coup de patte au Mia). Le sauveteur peut également enfler pour s'envoler dans les hauteurs du niveau mais cette action épuise vite ses points de vie. Certes, des gigots, hambur-

putty squad



gers et autres mets peuvent ressourcer le Mia, mais les obstacles sont nombreux et la quête semble parfois bien longue.

Les ennemis méritent vraiment le détour: on voit des fakirs volants, des soldats embusqués, des tireurs en mont-fièvre, des grenouilles affamées, des poissons véloces... Tous sont dotés d'une animation délirante et certains d'entre eux suivent le Mia dans ses déplacements: il faut leur sauter sur la tête, les frapper et faire exploser les récalcitrants. Du monde de glace à la traversée d'un océan, on voit défiler du paysage avec les Mia. Mais est-ce suffisant?

AVIS oui, mais...



ELVIRA

Ils sont sympa, ces petits Mia! Ronds et bondissants, le cœur sur la main, les yeux agités par le roulis incessant dû à leur mode de progression... Votre quête pour secourir les Mia roses dispersés dans tous les recoins d'un niveau prend pas mal de temps. Puisqu'il n'y a pas de chronomètre, on a tout le temps de fouiner, d'explorer les salles de bonus, d'utiliser les objets ramassés... Mais si les décors des mondes sont variés, l'action, elle, demeure toujours la même. Et la difficulté du jeu augmente alors que son intérêt tend à diminuer. Oui, ils sont sympa, ces Mia, mais un peu plus de réflexion aurait enrichi le challenge de leur sauvetage.



En mode 2 joueurs, l'écran se divise en deux et les Mia sauveteurs se déplacent où ils le désirent.

LE MIA S'ADAPTE À TOUS LES CLIMATS

Les décors des différents mondes sont plutôt réussis et certaines options permettent au Mia de se sortir de toutes les situations.



Sous terre, les échelles sont salvatrices. Certains ennemis libèrent des options en encaissant un coup de poing.



Il a neigé et le Mia glisse sur les toits de la ville. Il peut ramasser les tremplins pour les utiliser ailleurs.



En mer, la progression est malaisée, et les poissons sont rapides. Sauvez le Mia rose en vous "aplatissant" sur lui.



Le pouvoir de base du Mia bleu est de se gonfler comme une montgolfière pour s'envoler dans les hauteurs, mais cette action coûte cher en points de vie.



OCEAN/OCEAN

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/ACTION

PRESENTATION 80%

Des démos de différents niveaux et une option de configuration du paddle.

GRAPHISMES 76%

Différents mondes et de nombreux ennemis soignés, mais une grande simplicité de base...

ANIMATION 83%

Chaque ennemi a droit à une animation personnelle. Sinon, le jeu n'appelle pas d'animations délirantes...

MUSIQUE 77%

Des petits thèmes tout simples.

BRUITAGES 84%

Voix digitalisées des ennemis, bruit des tirs et cris des animaux: un éventail fourni.

DUREE DE VIE 80%

De nombreux niveaux à la difficulté accrue: les mots de passe vous seront utiles.

JOUABILITE 85%

Tous les boutons servent et la maîtrise en est aisée. A deux, l'écran se divise et on ne voit pas grand-chose...

INTERET 75%

Distayant et doté de graphismes variés, ce jeu d'action mâtiné de réflexion se révèle toutefois d'un intérêt limité.

VIRTUA

JEUX VIDÉO NEUF ET OCCASIONS



NOUVEAU !

CANNES

141, Rue d'Antibes
Tél. 93 38 01 13
Fax 93 38 05 78

TOULOUSE

C. Cial St Georges
Tél. 61 21 03 54

125 m² de jeux !
ECRAN GÉANT

A côté de Pier Import

ENFIN !
VOUS ALLEZ
JOUER MOINS CHER

DRAGON BALL Z



Des milliers
d'articles
en stock !

OCCASIONS
On rachète
cash !

TOP MEGADRIVE

NBA JAM.TE	349 Frs
PITFALL	299 Frs
MICKEYMANIA	299 Frs
LEMMINGS 2	299 Frs
SAMOURAÏ SHODOWN	349 Frs
LA LÉGENDE DE THOR	429 Frs

TOP SUPER NINTENDO

NBA JAM.TE	399 Frs
FATAL FURY SPECIAL	399 Frs
NBA LIVE 95	299 Frs
PITFALL	349 Frs
LEMMINGS 2	299 Frs
POWER DRIVE	379 Frs

DES CENTAINES DE
JEUX À DES PRIX DÉLIRES !

PS-X - SATURN - 3DO
Toutes les nouvelles consoles en démo !

VIRTUA

DES SPÉCIALISTES QUI VOUS FERONT
ENTRER DANS LE FUTUR

MEGADRIVE REVIEW

TOUS SES AMIS SONT LÀ!

Les fans de Batman connaissent bien leurs têtes: Joker, Double Face et Catwoman attendent l'homme chauve-souris au tournant des niveaux. Les affrontements sont multiples et, il faut bien le dire, les bougres sont coriaces!



Rotations et zooms sur la MD, avec cette pince qui vous empêche d'atteindre le boss volant.



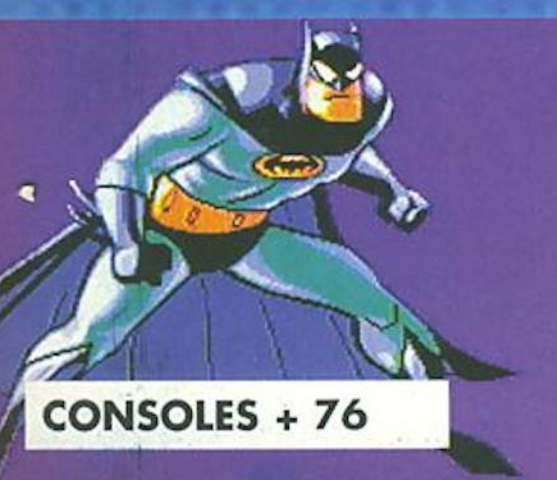
Joker dans sa montgolfière, comme il se doit.



Fin du troisième épisode, le "Tea Time" s'achève dans un décor en "3D" où vous attend un boss joliment coiffé.



On touche au but avec ce boss de fin très bien protégé par un rayon rouge tournoyant.



CONSOLES + 76



Attention, la tasse vous poursuit! Où sont les contes de fées d'antan?

AVIS

oui, mais...



ELVIRA

Batman et Robin, très fidèlement représentés dans le jeu, évoluent sagement. L'animation des combats est très fluide. Par ailleurs, le mode 2 joueurs ne souffre d'aucun ralentissement et offre le plaisir de blaster à deux un bon nombre de méchants et de boss résistants. Ces phases de beat'em all, heureusement les plus nombreuses, constituent la partie réussie du jeu (même si elle peut tout de même lasser).

Mais que dire du shoot'em up aérien, interminable, ou des niveaux "volants" (le dos flanqué de roquettes, Batman erre comme une chauve-souris en peine dans un tunnel genre quatrième dimension)? C'est long, et on cherche en vain de l'action, de la vraie! Les zooms, rotations et déformations que permettent les 32 méga du jeu ne compensent pas un intérêt limité... Un jeu qui commence bien, avec deux épisodes bien conçus, et qui dégénère, avec deux autres tristement bâclés.



Double Face balance quelques bâtons de dynamite, histoire de réchauffer un peu l'atmosphère.

BA & I

Créé par Bob Kane en 1943, Batman a débordé le cadre des comics américains par le biais des films, de dessins animés et de jeux vidéo. Après la SNIN, c'est vers la MD que l'entraînent ses pérégrinations.

Catwoman, Joker et Double Face sont de la fête tant que boss finaux des quatre longs épisodes du jeu. Mais Batman les rencontre aussi au cours de nombreux niveaux car ils exhibent toute leur panoplie en face d'office de boss intermédiaires. Dix-huit sous-niveaux de beat'em all vous attendent, entrecoupés d'un niveau de shoot'em up dans la Batmobile volante, de séquences où la chauve souris vole, équipée de roquettes dans le dos, dans des univers en 3D. Les zooms et rotations sont aussi de la partie. Des graphismes bien colorés et une animation très soignée mettent en valeur le héros bondissant aux actions multiples. Batman donne des coups de pied et de poing, s'agrippe aux plafonds sans que cela l'empêche de se battre, et peut également tirer. Les options ramassées lui permettent d'utiliser différentes armes au cours du jeu. Concentré, son tir est dévastateur! Les icônes de tête de mort font tout exploser à l'écran. Dommage qu'on ne puisse pas prendre et les utiliser au moment opportun... L'action est trépidante et il n'est pas question d'éviter les ennemis: vous n'avancez que si tous les méchants du lieu ont été détruits! Du pur beat'em all! Le jeu est assez difficile en mode 1 joueur mais, à deux, Robin et Batman progressent plus aisément. Un mode 2 joueurs bien sympathique.

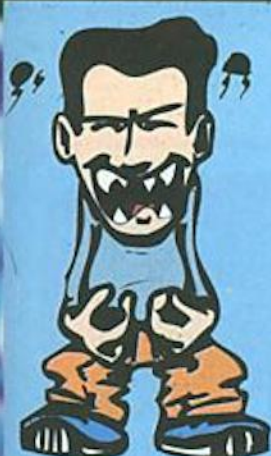


L'univers d'Alice pour cet épisode au nom de "Tea Time". Les gentils lapins explosent à votre contact.

BATMAN et ROBIN

AVIS

Non!



SPY

Le fanatique de Batman que je suis ne peut qu'apprécier une représentation graphique si léchée. Les premiers niveaux sont particulièrement réussis et les petits effets techniques (zooms et autres rotations) ne passent pas inaperçus. Par ailleurs, les animations sont très réalistes, et les postures nombreuses. Toutefois, il faut admettre que l'intérêt global est quelque peu limité. Dans les premiers niveaux, la baston est sévère et on en redemande, mais passé les deux premiers niveaux, l'action devient très répétitive. En fait, on a l'impression que les développeurs, se sentant obligés de combler l'espace offert par les 32 méga, se sont contentés d'enchaîner les niveaux à la va-vite. Pour une fois, le jeu aurait gagné à être un brin plus court... ou plus varié. Nombreux sont ceux qui, amoureux de la chauve-souris, seront fort déçus.



Un scrolling horizontal forcé vous pousse à sauter de camion en camion pour progresser dans cette jungle motorisée.



Le Joker se roule par terre, au désespoir d'avoir été vaincu!

RENDEZ-NOUS LA BASTON!

L'idée de varier les plaisirs en diversifiant les actions n'était pas inintéressante, mais la réalisation de ces phases a été quelque peu bâclée! Certains niveaux sont très décevants.



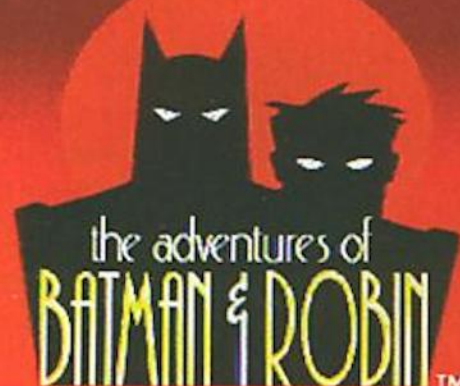
Ce niveau est interminable et vos seuls ennemis sont quelques cosmonautes en goguette.



Une phase de shoot'em up lassante et son boss intermédiaire.



MEGADRIVE REVIEW



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BREAT-THEM-ALL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: N.C.
CONTINUE: N.C.

PRESENTATION 80%

Des dessins à la Comics présentent l'histoire et les deux héros. Une intro réussie!

GRAPHISMES 83%

Si les décors de fond sont souvent semblables, les ennemis sont soignés! La qualité du tout baisse progressivement.

ANIMATION 84%

Parfaite dans les niveaux de beat'em all, elle souffre ailleurs de ralentissements.

MUSIQUE 80%

Sympathique, elle accompagne bien l'action.

BRUITAGES 75%

Très basiques et peu nombreux.

DUREE DE VIE 90%

Seul, la progression sera longue, surtout sans mots de passe. A deux, ce sera un peu moins dur.

JOUABILITE 84%

S'il est simple de blaster ou de tirer, les déplacements aériens souffrent d'inertie.

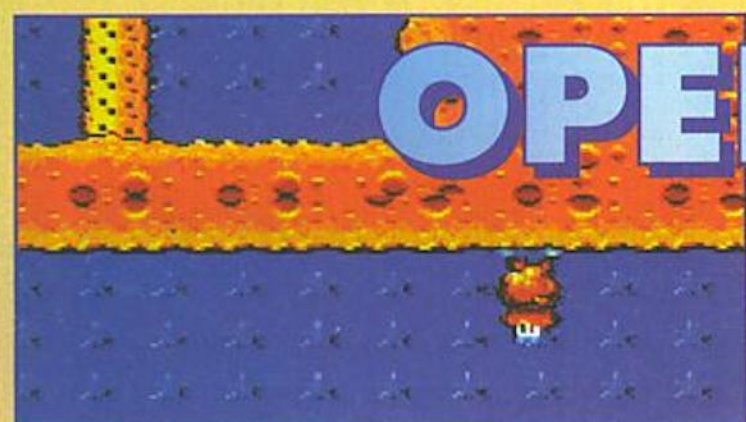
INTERET 78%

L'animation des héros est parfaitement réussie, mais l'intérêt du jeu va décroissant...

GAME GEAR REVIEW



Après avoir erré dans le niveau, Pond atteint la sortie, représentée par cette borne électrique.



Avec ses bottes antigravité, l'agent secret a toujours les pieds sur terre et le dos droit.

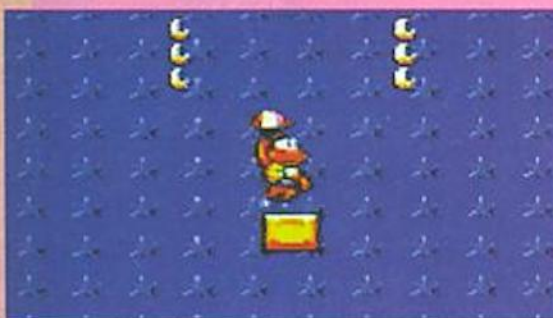
AVEC LUI, ON RIGOLE, ON RIGOLE...

Les sempiternels gadgets sont bien sûr de la partie, avec pas moins de onze objets différents à utiliser plus de nombreux bonus. On apprécie le pistolet et les chaussures à ressort ainsi que...

Face aux murs, deux solutions: trouver dans le niveau de la dynamite ou une bombe, puis la ramener sans casse...



Le parapluie permet à Pond de ralentir ses chutes. A l'occasion, cette ombrelle peut servir de marchepied.



Cette coupe, souvent cachée dans des hauteurs, rapporte 100 000 points de bonus.



Rare et ô combien apprécié, ce cœur représente une vie de plus au compteur de Pond. Ça vaut parfois le coup de refaire plusieurs fois le même niveau.

L'Opération Starfish n'est pas encore achevée: tandis que le Dr Maybe tente toujours de contrôler le marché du gruyère, James Pond, le poisson agent secret, se rend la Lune pour contrer les plans de ce fanatique de fromage à trous. Soixante niveaux ardues attendent au tournant ce poisson sautillant et plein de fraîcheur... malgré son âge. Agent du F.I.S.H., d'où le subtil jeu de mots du titre de cette cartouche, Pond doit retrouver trois agents de son service détenus sur la Lune par le Dr Maybe. Sa mission consiste également à détruire les mines de fromage de la planète. Un de ses camarades rescapé, Fini Frog, l'aidera dans ses recherches grâce à son méga-saut de grenouille et à sa petite ta... idéale pour fouiner dans les espaces exigus! Pond n'est pas en reste, avec une accélération efficace et des bottes antigravité qui lui permettent de coller aux murs. En bons agents secrets, l'équipe aquatique - dont bien des gourmets feraient un fin souper - utilise un nombre de gadgets au cours de sa mission: les poids, les dentiers, les morceaux de gruyère et les rochers peuvent servir de projectiles. Cela dit, rien ne vaut le pistolet... La réflexion n'est pas absente du jeu avec des impasses et des pièges nécessitant beaucoup de recherche et un peu de stratégie, notamment pour l'utilisation des bombes, parapluie, bottes à ressort. Deux personnages, des actions variées, de la réflexion et soixante niveaux labyrinthiques constituent une base de jeu vraiment solide.

OPERATION STARFISH JAMES POND 3



Chaque niveau achevé vous ouvre plusieurs routes pour traverser les niveaux suivants. A la Mario World.

AVIS **oui!**



ELVIRA

Après les 16 bits, James Pond s'invite sur la Game Gear, où notre odorant agent secret a tout loisir de venir à bout de sa longue mission. Malgré le nombre important d'options, l'écran de jeu n'est jamais fouillis et la difficulté de certains passages accroche. Avec un tel jeu, un allié à dénicher et plus de 60 niveaux, on ne cesse de découvrir de nouveaux passages secrets et des zones-bonus inconnues! Les impatientes qui prendront les raccourcis rateront l'occasion de nombreuses et problématiques phases de réflexion face à certaines impasses. Un jeu long et intéressant qui aurait mérité d'être plus beau.



MILLENNIUM/US GOLD

PRIX: C

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 80%

Pas de démo, mais des dessins narrant la mission de Pond.

GRAPHISMES 84%

Ils sont audacieusement colorés et bien visibles sur la portable.

ANIMATION 74%

Pond a une bonne accélération, mais ralentissements et clignotements altèrent la grisaille de la vitesse...

MUSIQUE 80%

Des thèmes écoutables inspirés d'airs connus.

BRUITAGES 75%

Peu nombreux mais correctement rendus.

DUREE DE VIE 90%

Plus de 60 niveaux, aucun Continue et 1 mot de passe tous les 10 niveaux seulement!

JOUABILITE 85%

Comme c'est bon, après une pointe de vitesse, de se prendre un ennemi de plein fouet! Où sont les freins?

INTERET 87%

Des actions variées, beaucoup de secrets et une multitude de niveaux qui font presque oublier que les graphismes sont laids.

REVIEW

PETIT, MAIS COSTAUD!

Bien que le vaisseau que vous dirigez soit de petite taille, son armement n'en est pas moins puissant. Quelques coups bien ajustés et le vaisseau ennemi explosera en un véritable feu d'artifice.

Malgré son apparence monstrueuse, ce vaisseau n'est pas indestructible.



La preuve: après quelques secondes d'acharnement, c'est l'explosion.



Shadow Squadron vous plonge dans le silence et l'obscurité de l'espace infini. Similaire dans son principe à Star War, Shadow Squadron est un jeu tout en 3D temps réel et aux nombreuses missions. Pour en venir à bout, il vous faudra la Force...

Seul, ou à deux, Shadow Squadron propose au joueur que vous êtes des missions de nature assez semblable. Après avoir choisi l'un des deux vaisseaux disponibles, vous vous retrouvez lancé au fin fond de l'univers. Passé la vitesse de la lumière, un briefing vous informe de la nature de votre mission. Généralement, elle consiste à détruire bon nombre de vaisseaux ennemis. Un radar, comme d'habitude ultraperfectionné, repère les cibles à détruire. Il vous suffit alors de vous diriger vers elles et d'appuyer comme un malade sur le

bouton de tir de votre manette. Si tout va bien, une formidable explosion remplira l'écran de votre téléviseur. En cas d'échec, si vous manquez votre cible donc, vous risquerez fort de goûter aux lasers ennemis. Et, comme dit souvent Djian, mon grand-père: "Laser bas, dit Djian, c'est chaud, très chaud." Comprenez qui pourra!

Après chaque mission, un vaisseau vient vous récupérer pour réparer vos dommages.



Voici votre vaisseau sur la rampe de lancement. Attention les yeux, ça va défilier à fond!



Ces petits vaisseaux sont très nombreux et très rapides mais facilement destructibles.



AVIS



NIIICO

Inutile de tourner autour du pot: Shadow Squadron est aussi intéressant qu'un discours de Toubon devant une peinture de Marcel Dugenu période rouge et verte. Il est vrai que le jeu est entièrement en 3D et géré en temps réel, mais il n'empêche qu'il est relativement lent et tout à fait ringard. La musique est digne d'un remix de Dorothee et de ses Musclés et les bruitages des lasers sont comparables au pet d'une mouche constipée. Si Ze Killer avait été derrière moi, cela ferait longtemps que ce jeu aurait été explosé! Franchement, je me demande si c'est le jeu qui est mauvais ou si c'est la 32X qui est à bout de souffle. Cette "console 32 bits" (stop, je m'étouffe de rire) est loin d'avoir fait ses preuves en matière de graphismes fins, soignés et colorés. Allez, hop! à la poubelle et on n'en parle plus.

oh que non!

SHADOW SQUADRON

1P PLAY
2P PLAY
▶ OPTION

SEGA/SEGA

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION

60%

Une petite, toute petite intro sympa, mais qui manque singulièrement de couleurs et de finesse.

GRAPHISMES

65%

Hormis quelques gros vaisseaux, le jeu est très vide (normal, c'est l'espace) et manque de variété.

ANIMATION

85%

Il n'y a pas de ralentissement à signaler (encore heureux). L'animation est fluide.

MUSIQUE

45%

Très mal réalisée, elle est trop répétitive et manque beaucoup de profondeur. Nulle!

BRUITAGES

45%

Du même niveau que la musique. Vous avez déjà entendu des lasers faire "bip bip" et "zap zap"!?

DUREE DE VIE

79%

Les missions sont assez nombreuses mais elles restent très similaires. C'est pas Broadway!

JOUABILITE

89%

Un bouton pour tirer, un autre pour accélérer, rien de plus simple.

INTERET

70%

Shadow Squadron est assez bien réalisé car conçu en 3D temps réel, mais les missions sont répétitives et le jeu manque d'épaisseur. Bof!

Tout commence avec la musique bien connue des Flintstones en fond sonore. On retrouve aussi leur univers familier dans les graphismes de ce jeu de plates-formes classique qui met en scène Fred en tant que héros et tous les membres de la célèbre famille préhistorique.

Des environs de sa maison au travers de la jungle en passant par des volcans en éruption, Fred doit parcourir une douzaine de sous-niveaux pour délivrer les membres de sa famille enlevés tour à tour. Ses armes sont la massue, les boules de bowling et les petites pierres qu'il ramasse sur son trajet. Quand il n'assomme pas à tour de bras, Fred ramasse des bonus, actionne des interrupteurs ou pousse de gros rochers pour pouvoir progresser. Car il faut être rusé pour résoudre les "énigmes" qui se présentent... D'autant plus que les interrupteurs actionnent souvent des passerelles situées bien plus loin dans le jeu... Autant dire que les aller-retour dans un même niveau sont monnaie courante et use le timing imparté. Cinq boss attendent Fred à la fin des niveaux, histoire de clore le tableau de ce jeu de plates-formes classique, sympathique mais à la jouabilité un peu stressante.



Le boss du premier niveau est beaucoup plus gros que notre petit Fred, mais moins teigneux...



Un niveau difficile: Fred doit faire rebondir ses enfants sur le toit de sa voiture. Problème: lorsque les enfants sont en l'air, on ne voit plus du tout la voiture...



THE FLI

TROIS ARMES DE BASE

Outre sa massue, dont il use à volonté, Fred peut envoyer des boules de bowling pour dégommer une rangée d'ennemis ou projeter des pierres à courte distance. Les pierres et les boules de bowling se ramassent sur le parcours ou peuvent être récupérées après utilisation.



La massue est l'arme de base pour casser la tête des ennemis et détruire les grosses pierres contenant des bonus.

Les petites pierres sont idéales pour assommer vos ennemis à distance. N'oubliez pas de les récupérer après usage.



Une longue descente devant vous? Lancez la boule, qui détruira toutes les "quilles" devant elle, du moins si vous arrivez à la suivre...

AVIS

oui, mais



ELVIRA

Les graphismes sont sympa, la musique aussi, missions de Fred différent à chaque niveau, ruse est souvent de rigueur... Bref, les Flintstones avaient tout pour me plaire dans ce jeu de plates-formes qui leur est dédié. Hélas! j'ai un peu déchanté en recommençant moult fois les niveaux, non pas tant à cause d'une difficulté insurmontable que du fait d'un problème général de jouabilité: Fred s'accroche avec lourdeur pour grimper, il meurt rapidement, toutes ses actions ont un temps de retard... Tout ça irrite fort le joueur, qui envoie le paddle voler à travers la pièce en beuglant (toute ressemblance etc.).

REVIEW

FLINTSTONES



Dans la jungle, les feuilles qui frémissent annoncent qu'un singe va jaillir.

AVIS

non!



NIICO

Et voilà encore un jeu qui aurait pu être intéressant, mais qui, à cause de sa jouabilité médiocre, se trouve catapulté au royaume des daubes! C'est vrai, quoi, on en prend plein la vue avec des graphismes très soignés, très variés et très colorés, on en prend plein les oreilles, les bruitages sont bien travaillés, mais l'essentiel du jeu, la jouabilité, a été totalement oublié! Jugez vous-même: il n'est pas possible de faire deux actions en même temps; par exemple sauter et donner un coup de bâton est chose interdite! S'accrocher à une plate-forme afin d'y grimper devient ainsi une mission impossible. De plus, la disposition des actions au paddle, même si celles-ci sont interchangeables, est là aussi mal pensée. Une dernière chose encore: il est vraiment regrettable de devoir recommencer le niveau depuis le début lorsque l'on perd une vie! The Flintstones est à mon avis une belle petite daube.

HOAGIE TAKES COLD TREES



LIFF: EST-CE QUE TU AS QUELQUE CHOSE À DIRE AVANT QUE JE TIRE?

Au début de chaque niveau, un petit dialogue introduit la mission de Fred.

Y'EN A, LÀ-DEDANS!

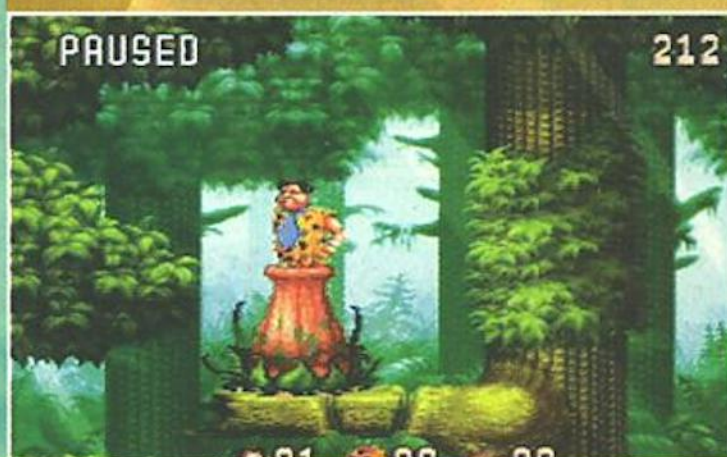
Il faut parfois se creuser un peu la tête pour progresser dans les niveaux: impasses, passerelles trop hautes, tremplins inefficaces... Fouillez tout le périmètre pour trouver la ruse.



Poussez cette pierre pour boucher les volcans en feu ou atteindre des plates-formes trop hautes.



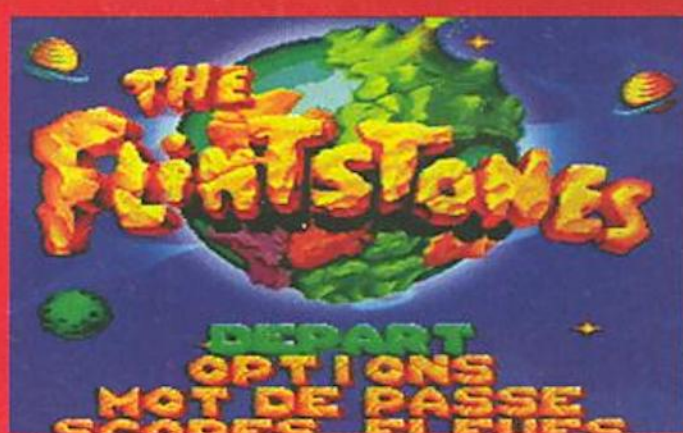
N'assommez pas ce sanglier préhistorique car il vous enverra dans les airs en heurtant le tremplin.



Cette plante vorace a du mal à vous digérer et vous recrache haut dans le ciel.



Pour passer au-dessus de la lave, il faut trouver un interrupteur qui fera apparaître toutes les passerelles.



ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: OCEAN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS NON SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: 2
SAUVEGARDE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 73%

Petite intro de base assez simpliste.

GRAPHISMES 83%

Agréables, variés et bien colorés, ils constituent l'atout principal du jeu.

ANIMATION 80%

La lenteur des actions n'appelle pas une animation délirante. Tant mieux, elle ne l'est pas...

MUSIQUE 84%

Bonne ambiance sonore avec des thèmes sympas.

BRUITAGES 85%

Bien rendus, stimulants.

DUREE DE VIE 85%

Une bonne difficulté due sans doute à la jouabilité parfois douteuse.

JOUABILITE 74%

Fred a une sale tendance à se traîner et ses réactions sont lentes. La gestion des collisions pêche parfois également.

INTERET 79%

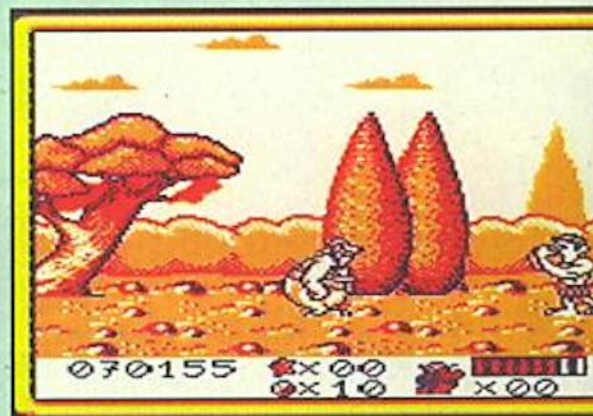
Un jeu de plates-formes sympathique, quoique très classique, mais à la jouabilité parfois douteuse, qui peut le rendre assez crispant.

GAME BOY REVIEW

OBÉLIX



Dans la forêt, les sangliers tentent leur chance...



Cet athlète envoie des poids blessants. Sautez pour éviter les projectiles et "Paf!"



Assommez les voleurs dans la ville et évitez les tonneaux.



DES SOUVENIRS POUR CÉSAR

Après avoir traversé un pays, et donc trois ou quatre niveaux, Obélix doit remporter des épreuves variées pour ramener au village un souvenir de son voyage.



Le Gaulois a délivré les joueurs de rugby emprisonnés par César et il participe au match Grande-Bretagne/Rome.



Un banquier suisse est enfermé dans un de ses coffres. Faites sauter rapidement toutes les portes à l'aide de barils de poudre.



Les Jeux olympiques en Grèce e. trois épreuves pour votre champion: course de 100 mètres, haies et lancer de javelot.

Jules César pense avoir trouvé comment mater les irréductibles Gaulois: ses soldats ont construit une palissade autour de leur village pour les empêcher de sortir. C'est mal connaître Astérix et Obélix... Le Gaulois choisi au début du jeu, Astérix ou Obélix, part en voyage pour prouver à César l'inefficacité de sa méthode d'encerclement. Il devra rapporter un souvenir de chacun des pays traversés lors de son périple qui l'entraîne en Grande-Bretagne, en Suisse, en Grèce et en Espagne. Chacun des pays est divisé en trois ou quatre sous-niveaux plus une épreuve finale qui lui permettra de gagner le souvenir convoité. Mais, en chemin, ça castagne à tout va contre les soldats romains, que ce soit en forêt, en montagne, en bateau, ou même en prison. Entre deux paires de baffes, notre héros se fera une joie de trouver une fiole de potion magique, qui lui confère une force surhumaine pendant quelques instants. Il pourra également glaner quelques pièces, pour gagner des vies supplémentaires, ainsi que des étoiles qui lui donnent accès à des tableaux bonus, etc. Tout se joue lors des épreuves finales, toujours très difficiles à remporter, comme les Jeux olympiques en Grèce ou la corrida espagnole.



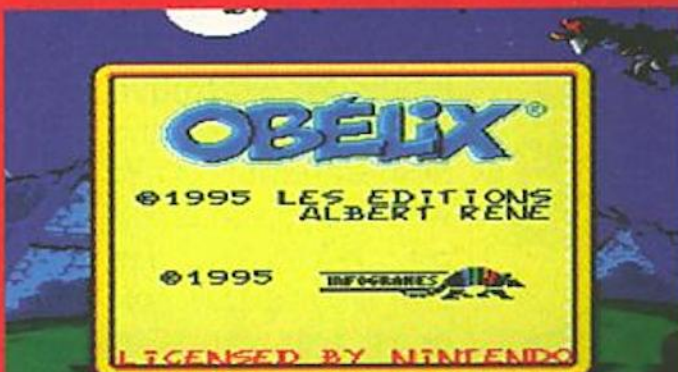
AVIS

oui!



ELVIRA

Que ce soit clair, je ne vois pas de grande différence entre Obélix et Astérix! Le choix donné au début du jeu entre les deux personnages est plus pour le fun qu'autre chose. Mais la fidélité à différents albums des deux Gaulois est indiscutable: que ce soit en Suisse, en Espagne, en Grèce ou en Grande-Bretagne, on retrouve des passages de leurs aventures en bandes dessinées. L'idée du souvenir à gagner lors d'épreuves de fin de niveau est plutôt originale. Malheureusement, il n'y a que cela de nouveau dans ce jeu qui rappelle énormément le premier Astérix d'Infogrames. De tels héros, bagarreurs et marrants, méritaient sans doute un peu plus de nouveauté.



INFOGRAMES/INFOGRAMES
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 80%

Le tour d'écran SGB est sympathique et une petite histoire en BD sert d'introduction.

GRAPHISMES 85%

Soignés, assez variés et sommairement colorés, on y retrouve l'esprit des dessins de Uderzo.

ANIMATION 85%

Pas de clignotements ni de ralentissements, mais le jeu n'est pas très rapide.

MUSIQUE 75%

Le pire a été évité: les thèmes musicaux en fond sonore font assez "campagne gauloise".

BRUITAGES 72%

"Paf!" pour les coups donnés. Ça ne va pas plus loin.

DUREE DE VIE 86%

Sans mots de passe et doté de rares Continue, le jeu est souvent repris au début... Ça dure!















JOUABILITE 83%

L'emploi des deux boutons en simultané demande quelque dextérité, mais on s'y fait.

INTERET 82%

Un jeu de plates-formes honnêtement réalisé, mais sans grande originalité.

Figurines Super Battle Collection

					Vol 1	80 F
					Vol 2	80 F
					Vol 3	80 F
					Vol 4	80 F
					Vol 5	80 F
					Vol 6	80 F
					Vol 7	80 F
					Vol 8	75 F
					Vol 9	80 F
					Vol 10	149 F
					Vol 11	139 F
					Vol 12	139 F
					Vol 13	139 F
					Vol 14	139 F
					Vol 15	119 F
					Vol 16	119 F

Cassettes Vidéo Secam en Français

Vidéo DBZ		Japanimation	
Vol 1	La légende de Shenron	Dominion vol 1,2	139 F
Vol 2	Le robot des glaces	Cyber city vol 1,2,3	139 F
Vol 3	Le combat Fratricide	Urotsukidoji vol 1,2	139 F
Vol 4	La menace de Namek	Venus Wars	139 F
Vol 5	La revanche de Cooler	Lodoss vol 1,2,3,4	135 F
Vol 6	100 000 Guerriers	Ushio & Tora vol 1,2	110 F
Vol 7	L'offensive des cyborgs	Mamono yohko vol 1,2	110 F
Vol 8	Broly le Super Guerrier	Lemnear	135 F
Vol 9	Mercenaires de l'espace	Iria	135 F
Vol 10	Le père de Son Goku	Ranma 1/2 vol 1,2	135 F
Vol 11	L'histoire de Trunks	Maps	135 F
	119 F la pièce	Borgman 2058	135 F
	les 4 au choix pour 400 F	Bublegum Crisis	135 F

Fatal Fury Spécial	Pal	99 F
Street Fighter 2	Pal	99 F
Retour de Broly	Pal	99 F
Bio Broly	Pal	99 F
Gogeta	Pal	Nouveau !!! Tel !

SONY PLAYSTATION

Modifiée + Péritel + Transfo + 1 jeu

3690 F !!!

**Transformation S. NIN
en S. Famicom 60Hz
98F**

Spécial revendeurs

Un seul numéro pour les goodies DBZ :

(16) 72 71 99 63

Produits disponibles à Lyon !

52 rue de l'université 69007 Lyon
88 Cours Emile Zola Villeurbanne

KONCI

123 Bd Voltaire
75011 PARIS Métro Voltaire
Tel : 1 44 93 51 30

Cardass Power Level



NEWS.....NEWS.....NEWS

20 Power Level part 13	60 F
20 Cardass DP23	60 F
10 Cartes prismiques Z collection2	49 F
10 Cartes prismiques Z collection3	49 F
10 Ramicard plastifiées DBZ	49 F
10 Photos Dragon Ball Z	49 F
20 Cardass Hero-collection 3	49 F

Frais port cardass 5F.

Pour compléter votre collection de Cardass Konci
fait l'impossible pour Vous !



Pour adultes !

K7 vidéo en pal	99 F
Manga	60 F
2 Posters	30 F
2 posters platifiées	40 F
Parodies	200 F
10 ramicard	49 F

©1995 KONCI SARL / Conception Ness @Studio LUM

Bon de commande à remplir ou à recopier sur papier libre

Nom Prénom

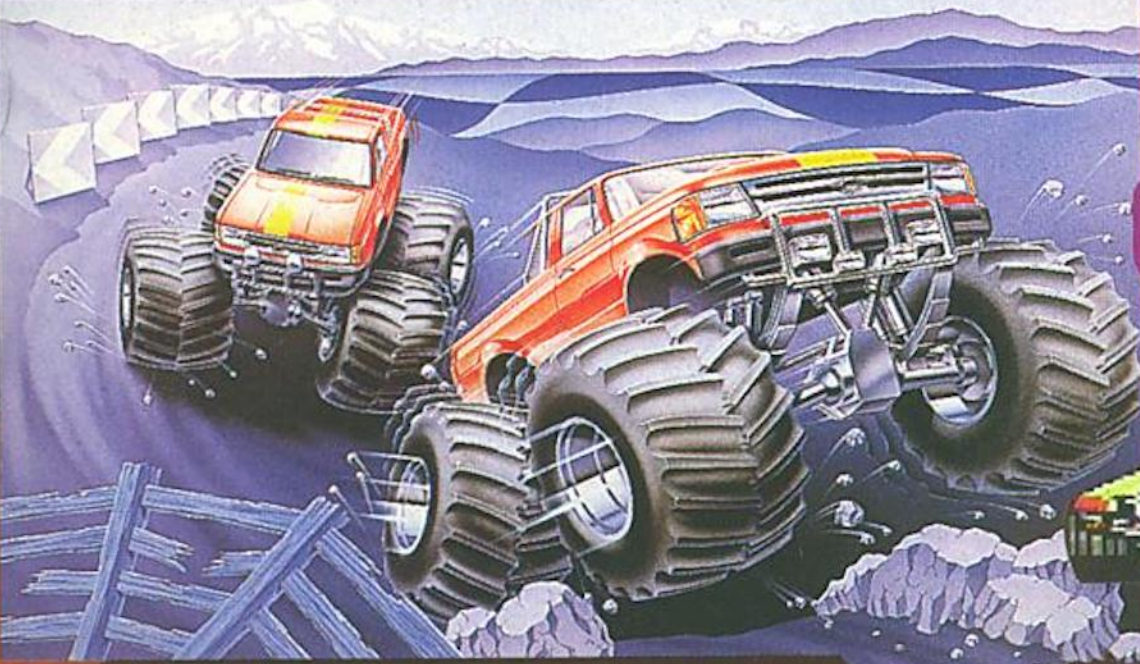
Adresse

..... Code postal..... Ville

DESIGNATION	PRIX
Frais de port 30 F Contre remboursement + 40 F	
TOTAL	

à retourner
avec votre règlement
chèque ou mandat
Konci VPC
123 Bd Voltaire
75011 Paris
Tarifs valables
uniquement pour la vente
par correspondance. Prix
modifiables sans préavis
dans la limite des stocks
disponibles. Photos non
contractuelles.

SUPER NINTENDO REVIEW

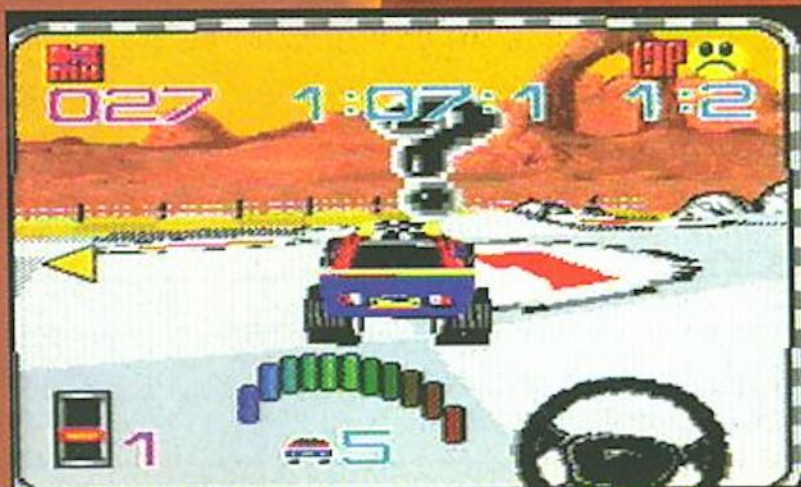


Dirt Racer, c'est de la simulation pure et dure sur Super Nintendo. Les pros du volant trouveront dans ce jeu un challenge passionnant, pour peu qu'ils arrivent à en maîtriser les commandes.

Dirt Racer est à l'heure actuelle une des rares simulations de course tout terrain sur Super Nintendo. Il est important de souligner le mot "simulation" car le réalisme de la conduite implique de nombreuses difficultés dans le contrôle du véhicule. La force d'inertie, responsable des dérapages, est fidèlement reproduite dans le jeu. Alors forcément, les virages serrés confinent au patinage artistique quand ils ne se terminent pas dans le décor. Cela dit, l'effet "savonnette" est loin d'être inéluctable. Un habile contrôle de la trajectoire est possible en jouant sur les freins (voire le frein à main) tout en braquant le volant d'un coup sec (boutons L et R). Ce ne sont pas les tracés sinueux des courses qui vont faciliter la tâche. Vous l'aurez compris, Dirt Racer est destiné aux pros du pad. Pour varier les plaisirs, trois bolides sont proposés. Le monster Truck 4x4 est lent, mais cela l'avantage dans les dérapages. C'est le véhicule idéal pour participer aux circuits spécial "cascadeurs", très accidentés. Le Dune-Buggy, lui, est une vraie savonnette. Malgré ses pointes de vitesse, il part en tête-à-queue à la moindre accélération. C'est le genre de voiture qui reste au garage, sauf peut-être pour les rallyes où les tracés de route sont beaucoup plus larges que dans les autres courses. Pour les circuits normaux, la voiture tout-terrain est un bon compromis, suffisamment lourde pour bien se comporter dans les virages, mais pas trop pour se traîner dans les lignes droites. En mode 1 joueur, Dirt Racer oppose un total de trente et un adversaires (mais il n'y a jamais plus de deux voitures dans la même course). En mode 2 joueurs, c'est le talent contre le talent. Le meilleur gagne les bonnes grâce des sponsors, et le plus mauvais est dans le décor!

MODE RALLY

Dans ce mode, le circuit n'est pas défini. C'est à vous de trouver les points d'interrogation qui symbolisent la prochaine étape. A deux joueurs, c'est très marrant.



Le mode Rally est plaisant, sauf si, comme Spy, vous n'avez pas le sens de l'orientation.

DIRT

Attention aux explosions, on n'a droit qu'à six voitures pour terminer une course.



L'EFFET BUMPER

Il y a un truc gênant dans Dirt Racer. Quand on se cogne contre les bords du circuit ou un obstacle, on est violemment repoussé; un peu comme une bille de flipper contre un bumper. Alors, quand la piste est étroite, on rebondit de droite à gauche jusqu'à ce que la voiture explose. Autre truc rageant: le circuit étant délimité par des objets espacés (arbres, plots, etc.), la voiture se retrouve parfois bloquée entre deux et "l'effet bumper" la fait exploser.



Quand la voiture penche comme ça, l'effet bumper est inévitable.



AVIS

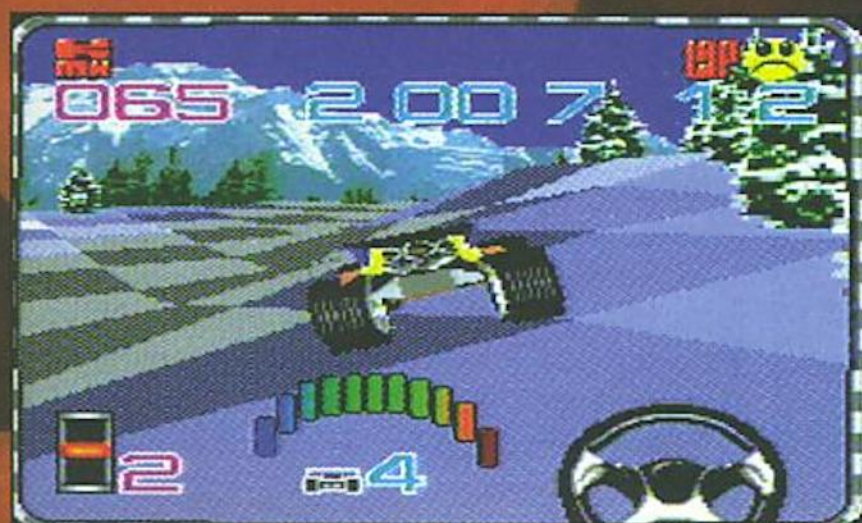


MARC

vous aimez le challenge et que la difficulté ne vous fait pas peur, Dirt Racer est la simulation qu'il vous faut.

Il m'a fallu du temps pour apprendre à jouer. J'ai failli jeter ma Super Nintendo trois fois par la fenêtre mais mes efforts ont été récompensés. Une fois qu'on maîtrise la conduite, Dirt Racer devient passionnant. Malgré quelques "bugs" dans la jouabilité (voir encadré "L'effet bumper") et des graphismes pas folichons, la simulation est excellente. C'est avec Stunt Race FX le seul jeu sur SNES qui vous invite à conduire sur des terrains accidentés, et ça change tout. Je ne suis pas un fan des courses de F1 mais le tout-terrain, voilà un truc qui me botte. Si

DIRT RACER



Le buggy est trop léger et dérape au moindre coup de volant.



Certains concurrents se croient dans une course de stock-cars. Trop de chocs et c'est l'explosion.



En mode 2 joueurs, les graphismes ne sont pas trop tassés.



Domage que l'on ne voie pas les panneaux d'un peu plus loin.



En Alaska, le 4x4 est tout indiqué. Domage qu'il n'y ait pas de chasse-neige.

DIRT RACER EN CHIFFRES...

- 120 POLYGONES par véhicule
- 5 CIRCUITS
- 175 KM/H, la vitesse maximale du 4x4
- 195 km/h, la vitesse maximale du tout-terrain
- 215 KM/H, la vitesse maximale du buggy
- 2 SECONDES pour décompresser le jeu au chargement
- 31 ADVERSAIRES proposés par l'ordinateur
- 8 JOUEURS humains en mode Championnat
- 0,7, le plus faible COEFFICIENT d'adhérence dans le jeu

AVIS oui, mais...



SPY

cherra le manque d'attention porté aux graphismes, bien fades, au profit des circuits et de la conduite. Dirt Racer aurait pu être un grand jeu s'il avait regroupé les graphismes de StarWing, le fun de Stunt Race FX et son réalisme.



ÉDITEUR: ELITE
DISTRIBUTEUR: ELITE SYSTEM FRANCE
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: DIFFICILE
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: CODES

PRESENTATION 75%

Tout ce qu'il y a de plus classique. On a un peu de mal à lire les écrans de sélection.

GRAPHISMES 70%

Où sont les 256 couleurs de la Super Nintendo? Seuls les véhicules sont réussis.

ANIMATION 85%

Elle est fluide et suffisamment rapide. Les tests de collision sont très précis.

MUSIQUE 78%

On aime ou on n'aime pas. Des mélodies speedées pour des courses qui ne le sont pas moins.

BRUITAGES 82%

Un bruit de moteur bien rendu et des crissements de pneus réalistes.

DURÉE DE VIE 91%

Il faut beaucoup de temps pour apprécier ce jeu. Une fois qu'on le maîtrise, ça devient intéressant.

JOUABILITÉ 75%

Les voitures sont difficiles à piloter. Le réalisme a un prix.

INTÉRÊT 80%

Malgré des graphismes limités et une jouabilité complexe, Dirt Racer est une simulation qui vaut le détour. Pour les plus persévérants...

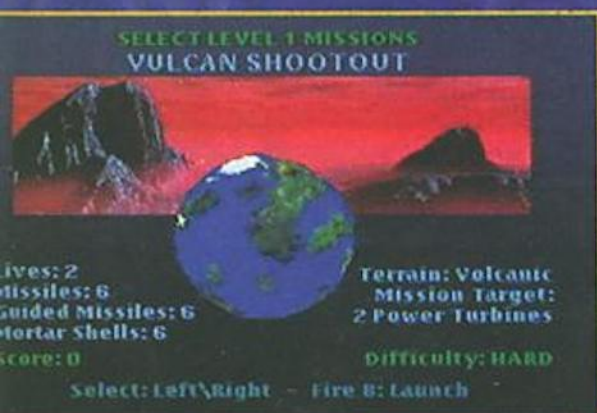
JAGUAR REVIEW



Vous disposez de trois sortes de missiles. Pour plus de facilité, visualisez vos ennemis sur la cible avant de tirer.



Certains objectifs se trouvent sur des collines inaccessibles. Votre seul recours: un bon ciblage suivi d'une giclée de missiles!



Une fiche vous présente votre destination. Dès le départ, vous avez le choix entre une demi-douzaine de planètes.

AVIS

oui, mais...



PETER

est peu propice à la précision des tirs. Mais n'ergotons pas: une fois les principales commandes prises en main, ce jeu apporte un certain intérêt du point de vue "simulation/arcade". Au total, rien de très excitant.

Apparemment, Atari n'est pas décidé à faire valoir les "fabuleux" 64 bits de sa Jaguar. Face aux autres jeux du même genre sortis sur Playstation et Saturne, Hoverstrike ne tient pas la route. Le contrôle de la machine est très imprécis et les commandes difficilement maîtrisables. De plus, la 3D temps réel est mal gérée: l'animation souffre de légères saccades et la visualisation du terrain

HOVER STRIKE

Paranoïaques, tournez les talons! Hoverstrike n'est pas un jeu pour vous: invasion et destruction sont au menu.

Le scénario d'Hoverstrike a quelque chose de déjà vu (je me risquerai à dire: "et revu!"). Jugez-en: il sera une fois, dans un futur improbable, des hommes qui ont installé des colonies sur de lointaines planètes. Jusque-là, tout baigne. Ensuite, ça se gâte: les Terrakiens, des extraterrestres pas franchement diplomates, se sont assurés le contrôle des planètes colonisées. Leur but: se servir de cadavres humains pour synthé-

tiser de la matière organique (je vous avais prévenu...). Votre généreuse et courageuse personne se devra de sauver le maximum de vies humaines. Afin de mener à bien votre mission, vous disposez d'un char aéroglisseur, équipé de canons à protons et de missiles en tout genre. Il vous faudra donc voler de planète en planète, détruisant des générateurs solaires ici, débusquant des patrouilles ennemies ailleurs... Pour vous faciliter la tâche, votre engin est muni de radars grâce auxquels vous pourrez repérer les cibles à détruire.

VU DU DEDANS, VU DU DEHORS

A l'aide d'une des nombreuses commandes de l'impossible joystick jaguarien, il vous est possible de passer de la vue interne à la vue externe. Vous pouvez alors faire tourner une caméra autour de votre engin afin d'embrasser toute l'étendue du champ de bataille.



En vision "intérieure", votre tir sera beaucoup plus précis.



Vision externe: votre aéroglisseur slalome entre des tourelles dont il faudra se méfier.



ATARI/ACCORD

PRIX: E

2 JOUEURS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION 75%

Une jolie page d'intro et des fiches sur chaque mission.

GRAPHISMES 76%

Les décors sont peu clairs, et l'action en devient confuse.

ANIMATION 77%

On a fait mieux, et depuis longtemps...

MUSIQUE 40%

Pratiquement inexistante.

BRUITAGES 78%

L'éventail de bruitages est plutôt limité.

DUREE DE VIE 79%

Les missions sont assez difficiles: bobo les nerfs!

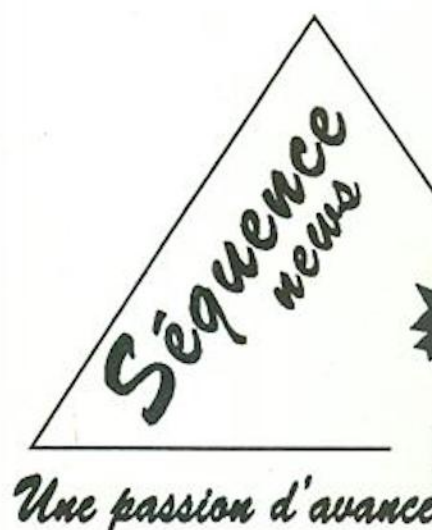
JOUABILITE 72%

Beaucoup de commandes, et une visibilité confuse.

INTERET 70%

Missions répétitives et réalisation médiocre. Ce jeu ne se distingue que par son aspect "simulation/arcade".

Sequence News



La chaîne
Haute Fidélité
du
JEU VIDEO



Les Nouveaux News

Pour nous, le N°1  **C'est TOI**

Le bon jeu, au bon moment, au meilleur prix c'est pour **TOI !**

News

=

OCCASIONS

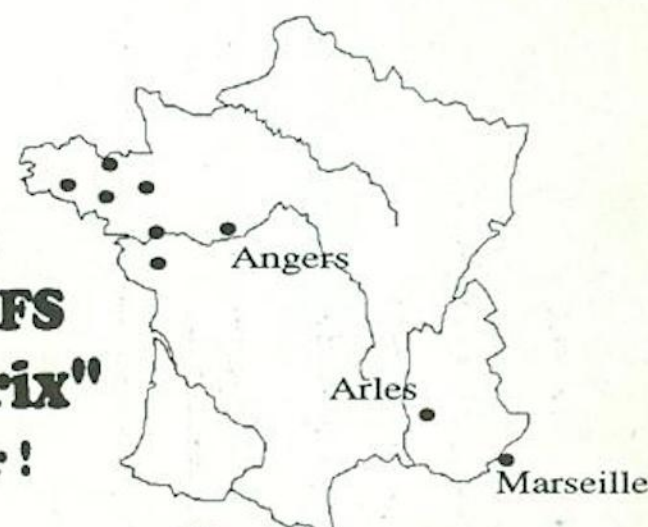
au

meilleur Prix !

Consoles - Jeux - Accessoires

PSX - 3DO
SATURN - JAGUAR
NINTENDO - SEGA

Arrivage
Jeux NEUFS
"petits prix"
viens voir !



3 Nouveaux
Sequence News pour TOI !



Service - Sérieux - Sourire

REVENDEURS Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE ! contactez nous au 40.354.242

Tu veux acheter par correspondance... Tel au magasin le plus proche de chez TOI.



NANTES

① 40.35.42.42
21 place Viarme

La Roche/Yon

① 51.36.15.25
L'Empire
4 place Napoléon

RENNES

① 99.31.11.26
3 rue du
Puits Mauger

ARLES

① 90.49.86.40
52 rue du
4 Septembre

VANNES

① 97.68.20.68
14 bis rue
Emile Burgault

LORIENT

① 97.21.34.35
25 Cours de
la Bove

ST BRIEUC

① 96.61.06.48
53 rue
St Guillaume

ANGERS

① 41.88.30.08
52 rue Baudrière

MARSEILLE

① 91.429.729
29 A
rue d'Italie

Bientôt

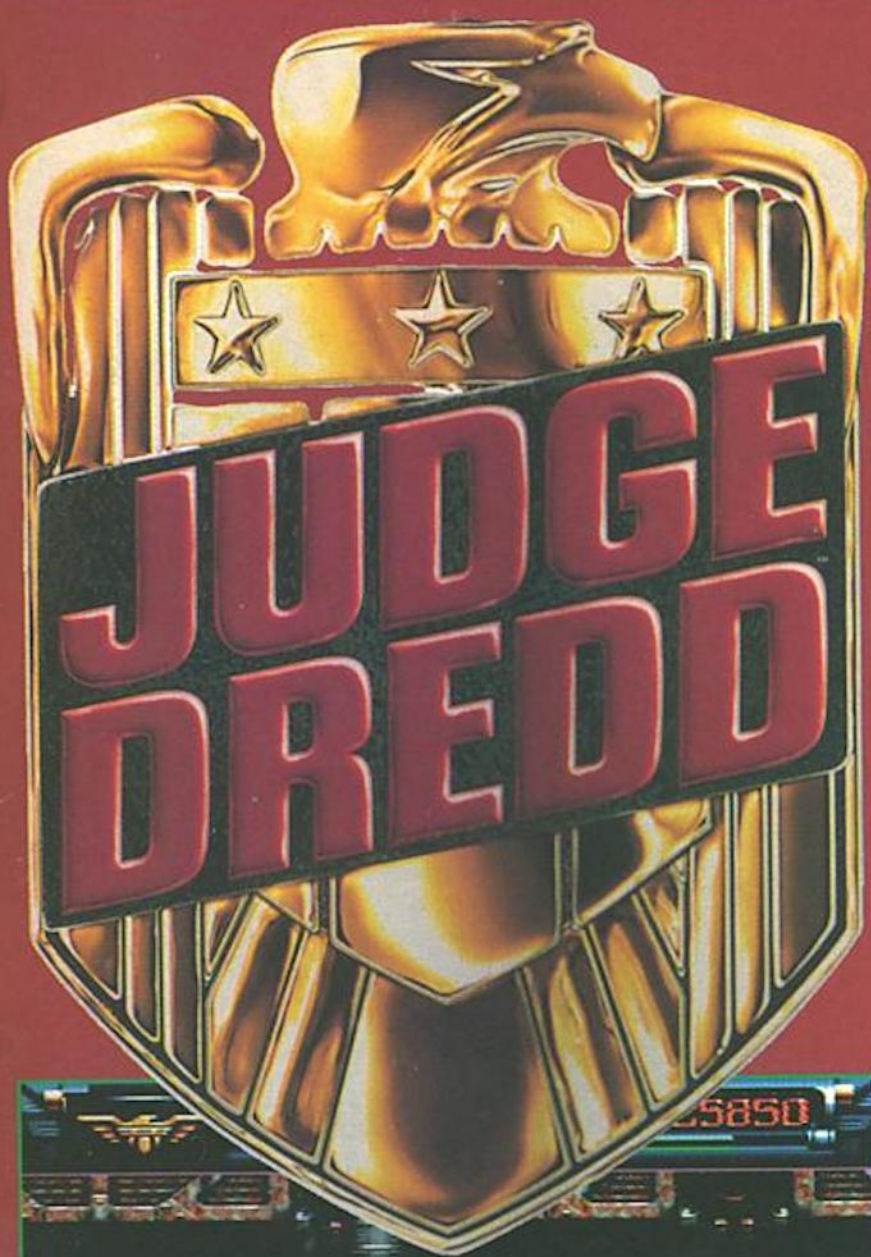


votre adresse !

Goodies

Mangas
K7 vidéo
Ramicards
Cardass
Posters
etc...
pour TOI !

SUPER NINTENDO REVIEW



Voici le premier boss. Pas très impressionnant mais assez coriace.

AVIS

oui, mais...



GIA

Il est sûr que, avec une licence pareille, ce jeu se vendra par paquets de cent. Mais est-ce un bon investissement? A vrai dire, j'avais peur de tomber sur un jeu vite fait, mal fait dans le seul but de remplir les poches d'Acclaim et des caïds d'Hollywood. Eh bien, j'ai eu tort. Judge Dredd n'est pas un mauvais jeu. L'action est bien dosée. Des trouvailles amusantes ont été glissées par-ci par-là (comme le mode Arrest et les terminaux informatiques en libre-service). Chapeau pour le soin apporté à l'animation de Judge Dredd. Il suffit de voir son saut pour s'en convaincre. C'est frappant de réalisme. On peut toutefois déplorer l'absence de Continue, qui contraint le joueur à tout recommencer depuis le début chaque fois qu'il perd. C'est assez rageant, d'autant que l'on finit par connaître les tableaux par cœur. Les fans de Judge Dredd seront néanmoins comblés. Pour les autres, Judge Dredd est un bon jeu d'action. Mais il ne restera pas gravé dans les mémoires.

Attention, la "dredd-mania" débarque en France. Alors, citoyens, ne faites plus un geste et rendez-vous. Vous êtes en état d'intoxication! Le rouleau compresseur Dredd déboile. Et nous, pauvres victimes du marketing racoleur nous allons tous dépenser nos sous pour avoir, chacun chez soi, un petit Judge Dredd. Figurines, poupées, posters, porte-clés, tout va y passer. Les plus cultivés d'entre vous connaissent sûrement ce personnage légendaire venu de la bande dessinée anglaise (voilà, encadré). Dans un futur où les villes sont infestées de criminels et de hors-la-loi sans scrupules, les juges ont été dotés d'un pouvoir exécutif (celui de faire respecter la loi, comme le fait la police). Judge Dredd fait partie de ces nouveaux défenseurs de la justice. Il vit pour la loi, et il EST la loi. C'est en tout cas ce qu'il pense. Il arrête les malfrats et les condamne sur-le-champ aux plus lourdes peines. Cela dit, il n'arrête pas que les malfrats. A titre d'exemples, les innocents qui mettent deux francs au lieu de cinq dans un parcmètre peuvent aussi y passer... Pour accomplir ses missions, il emploie des méthodes expéditives. Disons qu'il ne fait pas dans la dentelle. D'ailleurs, c'est là son originalité par rapport aux autres juges. Après la bande dessinée, avant le film, voici donc venir le jeu sur SNIN. Il se présente sous la forme d'un jeu d'action. A chaque niveau, une mission vous est confiée. En gros, il s'agit toujours de la même chose, c'est-à-dire de poursuivre et, le plus souvent, d'éliminer tous les ennemis.



VOUS ÊTES EN ÉTAT D'ARRESTATION

Pour éliminer les gêneurs, on a deux possibilités: les tuer ou les épargner en utilisant le mode Arrest.

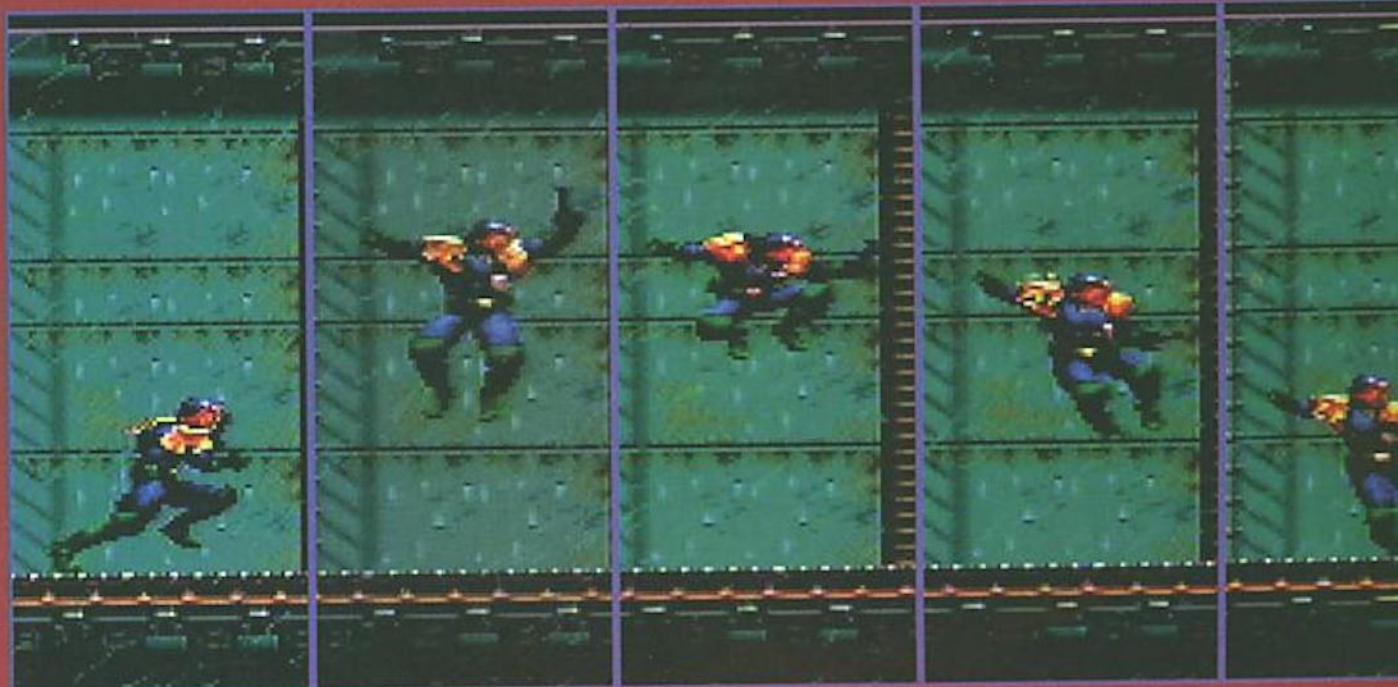
Une fois l'ennemi arrêté, le jugement tombe. Il est déclaré coupable.



Notre criminel reste sagement agenouillé...



... en attendant la plate-forme volante qui le mènera au tribunal.



36 GREAT HOLES

Option sympathique, il est possible de changer chacun des attributs d'un joueur. Personnalisez le vôtre et sauvegardez-le!



ET HOP! DANS L'TROU

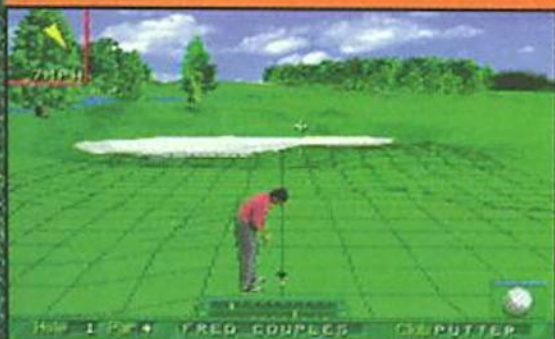
Que vous soyez débutant ou pro du club, la prise en main avec 36 Great Holes est quasi immédiate. On apprend rapidement à se servir d'un club. Les commentaires de Fred Couples, malheureusement en anglais, sont là pour vous aider à corriger vos erreurs.



Généralement, au début d'un parcours, il est recommandé d'utiliser un bois 3. Ce club est lourd et enverra votre balle à très grande distance.



Un fer 6 est ici nécessaire pour franchir aisément le bunker qui se trouve face à vous.



Une fois sur le green, le plus difficile reste à faire: mettre la balle dans le trou. La pente du terrain est rendue par un quadrillage de la surface du green.

36 Great Holes est le premier jeu de golf à sortir sur la Megadrive 32X. Bénéficiant de graphismes fort sympathiques et de bruitages très réalistes, ce jeu risque fort de plaire aux inconditionnels de l'herbe bien tondue.

Sorti tout droit des labos de Sega Sport, 36 Great Holes a pour vedette Fred Couples, une figure dans le monde très fermé des joueurs professionnels de golf. Cet Américain, devenu professionnel au début des années 80, va rapidement s'imposer comme l'un des tout meilleurs joueurs au monde. Aujourd'hui, c'est à vous de tenter de battre le maître sur son terrain à travers trente-six parcours de difficulté variable. Six modes de jeu sont proposés: le Stroke Play (vous devez terminer chaque trou en un minimum de coups), le Tournoi, le Skins (à vous de remporter un maximum d'argent en réalisant les meilleurs puts possibles; contrairement à son nom, il n'est pas question ici de tenter de noyer votre caddie dans le lac le plus proche), le Stroke Play (un tournoi à élimination directe après chaque trou: celui qui a le plus gros score est éliminé!). Le Scramble et le Match Play sont les dernières options qui vous attendent. Enfin, sachez qu'une sauvegarde de vos parties est possible. Amateurs ou professionnels, ce jeu, grâce à ses nombreuses options et à une réalisation technique excellente, devrait grandement vous satisfaire.

AVIS

oui!



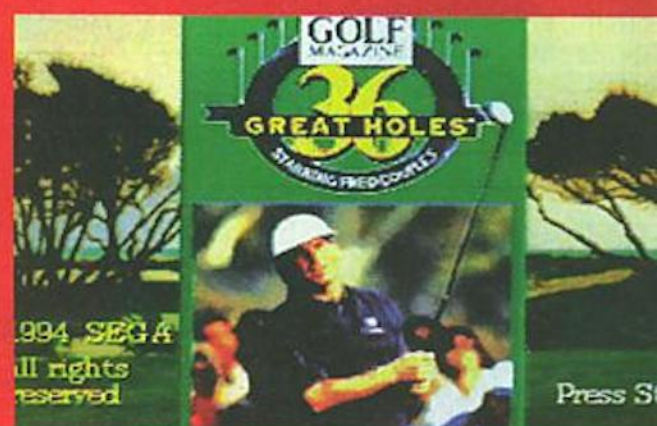
NIICO

Je ne suis pas vraiment passionné par le golf. Mis à part quelques diffusions tardives sur Canal+ de temps à autre, je ne consacre pas beaucoup de temps à ce sport. Cependant, je dois bien reconnaître que cette simulation sur Megadrive 32X est loin d'être mauvaise et rébarbative. Les animations des golfeurs sont bien réalisées, et la qualité des bruitages est excellente: les commentaires de votre dernier coup sont tout simplement des voix digitalisées!

Les graphismes sont eux aussi soignés et, pour une fois, la 32X montre qu'elle en a sous le capot. Bon, il n'y a pas de quoi s'affoler ni se cogner la tête sur les fesses de Léotard, mais il y a quand même du mieux. Sega signe ici un très bon jeu de golf.



Ennemi juré des golfeurs, le bunker est un obstacle difficile. En sortir en beauté n'est pas chose aisée.



SEGA/SEGA
PRIX: E

8 JOUEURS SIMULTANÉS/GOLF

PRESENTATION

88%

Pour une fois, la 32X nous montre qu'elle est capable d'afficher un bon nombre de couleurs!

GRAPHISMES

87%

Ils sont dans l'ensemble assez réalistes.

ANIMATION

89%

Fluide et limpide. Il n'est pas difficile, surtout pour une Megadrive 32X, d'animer un golfeur.

MUSIQUE

79%

Présente durant l'introduction, elle se fait oublier sur les différents parcours. C'est dommage.

BRUITAGES

90%

Entièrement digitalisés, ils sont nombreux et variés. Fred Couples vous donne quelques conseils éclairés.

DUREE DE VIE

80%

Comme le nom du jeu l'indique, il n'y a, hélas! que 36 parcours proposés. C'est un peu court, non?

JOUABILITE

90%

On apprend rapidement à maîtriser les principaux coups du golf. Sportifs à la maison, réveillez-vous!

INTERET

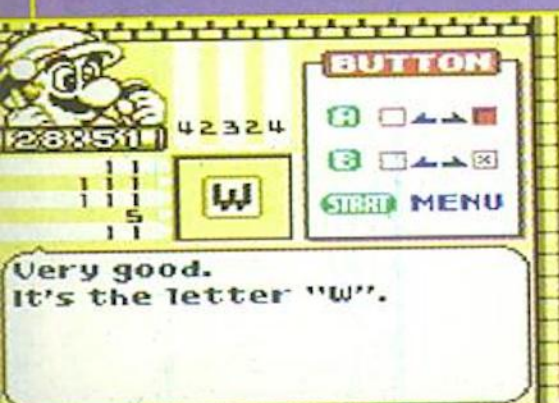
89%

La réalisation technique du jeu est très bonne, mais on regrette qu'il n'y ait que 36 parcours!

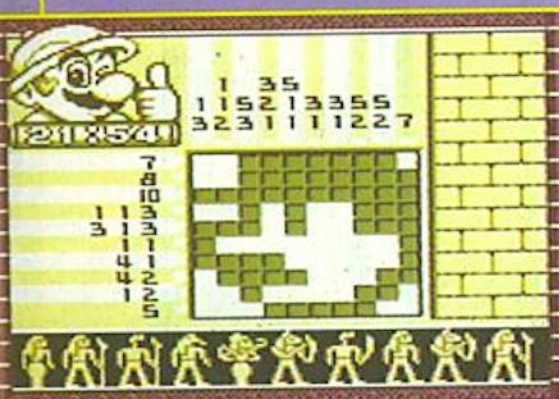
GAME BOY REVIEW

DES GRILLES DE TAILLE DIVERSE

Selon la difficulté choisie, la taille des grilles et le nombre de chiffres varient. Sans indices, c'est une quête ardue que de s'attaquer aux grilles de 15 lignes sur 15...



D'une simplicité enfantine: cette grille de 25 cases sert de base à Mario pour vous expliquer comment jouer.



La figure finale a été reconstituée: Mario reconnaît son portrait et vous félicite.



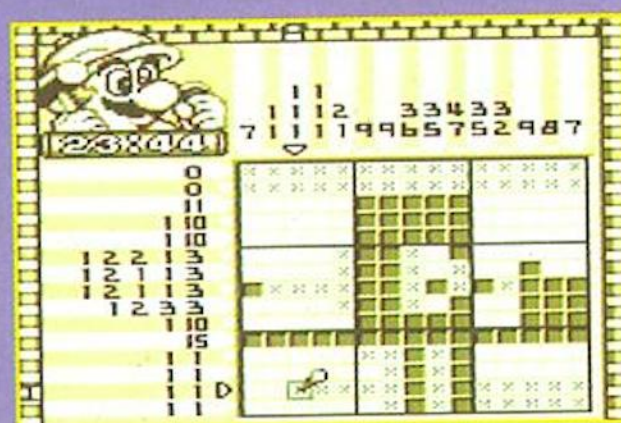
Une grille difficile, avec plein de lignes, une multitude d'indications chiffrées et, qui plus est, de petits blocs.



Vous pouvez demander des indices au départ, auquel cas deux lignes de la grille seront d'emblée complétées.

La concentration, la logique, bref la réflexion sont de rigueur pour ce nouveau jeu Nintendo chapeauté par Mario. Ah, le bonheur de graver de noir les petites cases de la grille à l'écran pour y faire apparaître des figures! Un bonheur mais aussi une singulière prise de tête...

Sur la grille de votre écran se dissimule une figure. Vous voulez savoir laquelle? Il ne vous reste plus qu'à graver au poinçon certaines cases de la grille pour que la figure apparaisse et rayer les autres d'une croix. Vous avez une demi-heure par grille pour mener à bien votre œuvre mais chaque erreur vous enlève des minutes au chronomètre. Mieux vaut donc prendre le temps de réfléchir avant chaque action. Mais comment distinguer les cases à noircir des autres? C'est simple (!), il suffit de procéder par déduction d'après les indications chiffrées données sur chaque ligne horizontale et verticale de la grille. Ces chiffres vous indiquent le nombre de blocs à noircir sur la ligne en question: le chiffre 3 suivi du chiffre 5 signale qu'il y a un bloc de trois cases à graver sur d'un bloc de cinq cases sur la ligne en question. Déduisez leur emplacement d'après les indications données sur les autres lignes et, ainsi, vous avancez petit à petit. La difficulté est progressive avec des grilles de plus en plus grandes et des chiffres qui se multiplient. Plus de 300 grilles pour faire de vous un as de la logique.



Pour noircir les cases et faire les croix, vous utilisez un poinçon.

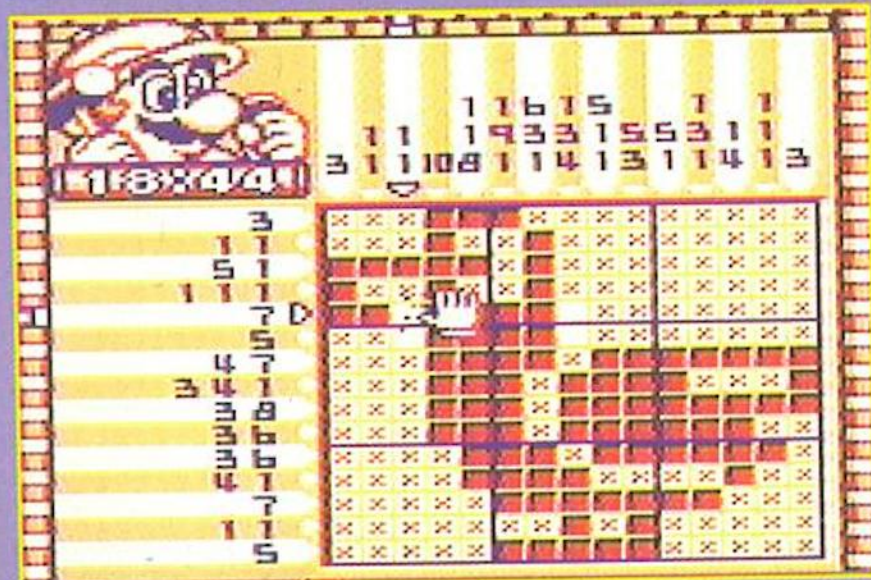
AVIS

oui!



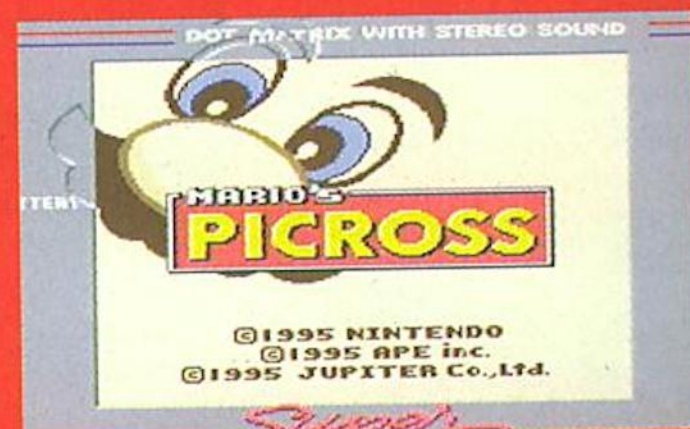
ELVIRA

Mario's Picross est tout à fait le genre de jeu que l'on adore d'emblée ou dont on se fiche royalement: moi, j'adore! Déduire petit à petit quelles cases noircir selon les indications chiffrées, je trouve ça passionnant! Cela dit, c'est le genre de jeu qu'on pourrait trouver sur papier (du style mots fléchés), mais c'est bien plus sympa de manier sa GB dans le métro ou sur la plage, et pas besoin de gomme pour effacer ses erreurs! Il s'agit donc d'un jeu de réflexion prenant et très long (300 grilles!), qui plaira surtout aux plus âgés.



Noircir des cases par erreur coûte du temps. Par contre, les croix ratées peuvent être effacées avec cette petite main.

Mario's PICROSS



NINTENDO/NINTENDO
PRIX: C
1 JOUEUR/RÉFLEXION

PRESENTATION

70%

Les explications indispensables.

GRAPHISMES

70%

Oh! comme les grilles sont nettes!

ANIMATION

70%

De la réflexion, que de la réflexion...

MUSIQUE

70%

Thème de base "spécial concentration".

BRUITAGES

70%

Y en a-t-il? Ah oui, en cas d'erreur.

DUREE DE VIE

93%

300 grilles en tout et une difficulté progressive.

JOUABILITE

90%

Pas de problème pour graver des croix ou noircir des cases.

INTERET

90%

Un très bon jeu de réflexion qui plaira surtout aux adultes.



JUMPING FLASH
FATAL FURY 3
GUNNER HEAVEN
PUZZLE BOBBLE
ETERNAL CHAMPIONS
GEX
SIDE POCKET 2
ASTAL

FATAL FURY 3
TM
ROAD TO THE FINAL VICTORY

PLAYSTATION REVIEW

Décidément, la Playstation n'a pas fini de nous étonner en matière de jeux 3D en temps réel. Jumping Flash! repose sur un principe unique au monde: le plates-formes en 3D! C'est une grande première et, il faut bien le reconnaître, une sacrée réussite!

Pour une fois dans un jeu de plates-formes, le joueur ne se contente pas de se déplacer bêtement de gauche à droite. Jumping Flash! vient de créer un genre nouveau: le joueur dirige un Robbit, habile mélange de robot et de "rabbit" ("lapin" en anglais), engin capable d'effectuer de grands sauts dans tous les sens. Dans chacun des niveaux, il se doit de récupérer quatre lettres formant le mot "Exit" ("sortie" en anglais) pour, finalement, rejoindre la sortie. Tout serait simple si ces lettres n'étaient dissimulées aux quatre coins des tableaux. Il faut parfois se remuer les méninges pour atteindre les plates-formes sur lesquelles ces lettres se trouvent. Elles sont tantôt situées à des hauteurs folles, tantôt très bien dissimulées... Un autre problème se pose au joueur: les niveaux sont remplis de petits et gros insectes, qui sont le fruit de la création du terrible baron Aloha - l'ultime boss de ce jeu. Ces sales vermines donneront bien des sueurs froides à votre Robbit. Heureusement, celui-ci dispose d'un armement puissant qui s'enrichit durant les parties. Maintenant que vous êtes briefé, il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans les dix-huit niveaux du jeu!

JUMPING



Des tableaux-bonus sont cachés dans chacun des mondes. Une fois entré par cette porte en 3D, il vous faudra éclater tous les ballons qui s'y trouvent.

AVIS oh oui, encore!



NIICO

Wouah! que ce jeu est beau et bien réalisé. Mêlant habilement et pour la première fois plates-formes et 3D en

temps réel, Jumping Flash! est certainement l'un des jeux les plus impressionnants de la Playstation. Le plus fou dans cette histoire, c'est que ça a beau être de la 3D avec mapping de texture, ça a beau bouger dans tous les sens, jamais le jeu ne ralentit! La Playstation fait étalage de ses capacités, à supposer que celles-ci soient pleinement dévoilées... L'avenir nous le dira. Jumping Flash!, malgré une durée de vie un peu courte, est un jeu que l'on se doit d'essayer au moins une fois dans sa vie.

BOSS TOI D'LA!

Jumping Flash! est composé de six mondes divisés en trois niveaux. C'est dans le dernier niveau de chaque monde est celui dans lequel vous affronterez un boss. Ces ne sont pas difficiles à neutraliser: il suffit de mémoriser la façon dont ils se déplacent et la manière dont ils utilisent leur arme.



Le premier boss du jeu est un dragon. Evitez ses flammes et, à l'occasion, sautez-lui dessus tout en tirant.



A la fin du deuxième monde, un scorpion vous attend. Le voici dressé sur sa queue, qui va vous rendre la vie difficile.



Le troisième boss se cache dans une tasse à café. Il ressemble fort au génie du dessin animé "Aladdin".



Cette tortue monstrueuse est le quatrième boss du jeu. Le meilleur moyen de la mettre dans votre casserole consiste à sauter sur sa carapace.



L'avant-dernier boss du jeu est constitué de blocs de pierre. Ses transformations sont nombreuses, fréquentes et spectaculaires.



Dans l'ultime round du jeu, vous affrontez le baron Aloha en personne, sur un ring de boxe. Méfiez-vous de lui, ses coups sont très puissants.



JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

SEGA SATURN



NEW
Garantie 1 an

ACCESSOIRES

- 2e joystick
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

JEUX

- GRAN CHASER
- PARODIUS 2
- LIGLOAD SAGA
- SHIN SHINOBI
- PEEBLE BEACH
- BLUE SEED
- RIGLORD
- et plus ...

PLAYSTATION ACTION REPLAY

- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE
- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO
- INVINCIBILITE
- ACCÈDE TOUS LES NIVEAUX

NEW



SONY PLAYSTATION



NEW
Garantie 1 an

ACCESSOIRES

- 2e joystick
- Joystick Arcade
- Joypad Néocom (spécial Ridge)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

JEUX

- NIGHT STRIKER
- GOKU
- DENTSETSU
- RAYMAN
- BOXER ROAD
- PHILOSOMA
- DBZ
- GUNDAM
- KOWLOO
- GATE
- TEKKEN
- et plus ...

ADAPTATEUR POUR 3DO



NEW

NOUVEAU MODELE
"ADAPTATEUR II"

2 JOUEURS

L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

PANASONIC FZ-10



- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

ATARI JAGUAR



1 290 FRF
Garantie 1 an

Version française et américaine

JEUX

- T-MEK
- KART
- RAYMAN
- DOUBLE DRAGON
- PINBALL FANTASIES
- HOVER STRIKE
- HOVER HUNTER
- et plus ...

JAPANIM'

NEW

VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

- FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION
- DBZ POSTERS
- HEROES COLLECTION
- PP CARD, POWER LEVEL
- K7 DBZ PAL/SECAM
- et plus ...

JEUX 3DO

- SLAM & JAM 95
- HELL
- PANZER GENERAL
- SPACE PIRATE
- WORLD CUP SPECIAL
- 11TH HOUR
- LOST EDEN
- FLYING NIGHTY
- SHELL SHOCK
- ALONE IN THE D
- CANON FODDER
- et plus ...

ATARI CD ROM JAGUAR



1 290 FRF
Garantie 1 an

JEUX

- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

PACK JAGUAR + CD ROM 2 490 FRF

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW

1 990 FRF

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40

ou par fax au (1) 40 10 95 99

Livraison en Chronopost (2) ou Colissimo 24/48 h

Paiement par

- Chèque • CB
- Contre remboursement

Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEX CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

PLAYSTATION REVIEW

Ils se prénomment Axel et Ruka et ce sont des champions du tir multi-directionnel. Ils disposent chacun de quatre armes différentes, et dégomment des dizaines d'ennemis dans les six niveaux d'un jeu qui rappelle assez Top Hunter sur Neo Geo.

Après avoir choisi votre combattant – Ruka a l'avantage d'avoir une arme à tête chercheuse –, l'action débute sans ne plus jamais laisser aucun répit à votre doigt collé au bouton de tir. Si les deux personnages sont capables de lutter au corps à corps avec un semblant de talent de karatéka, de s'accrocher aux parois avec un grappin et de glisser sur une courte distance, leur force réside surtout dans leur arsenal d'armes. Chacun d'eux en possède quatre, soit huit armes en tout, mais vous ne pouvez pas changer de personnage au cours de la partie. Toutes ces armes sont vite "boostées" grâce à des options données par les ennemis: un compteur d'énergie vous montre la puissance accumulée et, pour la maintenir, il faudra dénicher régulièrement d'autres options. Un méga-boost peut même vous rendre surpuissant quelques secondes. Axel et Ruka ramassent par ailleurs quelques bombes qui font tout exploser à l'écran ainsi que, parfois, un peu de vie distribuée avec parcimonie. Chacun des six niveaux du jeu comporte trois boss, y compris le boss de fin de secteur, particulièrement coriace. Tous les graphismes sont en 2D et la PS-X montre sa puissance avec des rotations multiples et une animation sans défaut. Dommage tout de même que, avec les capacités de la machine, les développeurs n'aient pas créé un mode pour deux joueurs simultanément...

G U N

H E A



Le grappin permet de s'accrocher aux parois. Axel et Ruka peuvent aussi s'agripper au plafond et se rétablir souplement.



Jeux de lumière dans la forêt et quelques Powers abandonnés par des ennemis.

Cette pince mécanique n'est pas destructible. Évitez-là en faisant de rapides glissades au moment où elle s'apprête à vous saisir.

TROIS BOSS PAR NIVEAU!

Outre les monstres en pagaille, les boss viennent souvent corser une action déjà mouvementée. Leur force s'affiche avec un nombre qui baisse au fur et à mesure de la bataille. Les boss de fin de niveau sont particulièrement coriaces.

Le boss de fin de premier niveau: il se hisse à l'aide de ses pattes mécaniques le long des parois, mais c'est la tête qu'il faut viser.



Ce scorpion vous guette dans la forêt. Ses tirs au rayon laser sont meurtriers.



Le fameux boss du troisième niveau vous stoppera un bon moment.

AVIS

oui, mais...



ELVIRA

Personnellement, je pense que Gunners Heaven est un proche parent de Megaman (mais non, ce n'est pas une obsession!). Action, plates-formes, tir surtout, on retrouve les mêmes ingrédients, mais en mieux, il faut bien le dire! Les graphismes sont très bien colorés, les deux personnages disposent d'un arsenal d'armes varié et l'animation ne souffre d'aucun défaut. Mais, paradoxalement, on ne peut pas jouer à deux; ce style de jeu se prêtant bien au duo, c'est dommage. Par ailleurs, la difficulté est très moyenne et, pour augmenter sa durée de vie, le jeu est perversement corsé avec un boss très résistant à la fin du troisième niveau... Un jeu sympa mais qui ne transcende pas la PS-X.



Un expert en kung-fu et une Japonaise qui pratique le jet-kune-do dans les années vingt: vous avez dit anachronisme?



On ne peut que rester ébahi devant la présentation de *Eternal Champions*.

C'est un véritable film vidéo qui conte l'histoire de vos treize combattants à travers un voyage dans le temps.

Dans cette version, quatre nouveaux combattants (Ramsès III le pharaon, Raven la prêtresse vaudoue, Dawson le cow-boy et Rip-tide la pirate) sont venus rejoindre les neuf anciens (Larcen le cambrioleur, Rax le cyber-boxeur, Slash le chasseur préhistorique, Trident le gladiateur aquatique, Miknigt le chimiste défiguré, Xavier le magicien, Blade le policier du futur et, enfin, Jetta l'acrobate). Cette fois, le mode Entraînement a disparu pour faire place au mode Tournoi. Originalité de ce mode, la quantité astronomique des types de tournoi possibles: Sell-your-soul, Survivor ou encore Possession ne sont que trois types de Tournoi parmi les neuf proposés. Cette option permet donc de varier les plaisirs: vous pourrez éviter de jouer continuellement en mode Story. Dans cette version, on a aussi la possibilité de faire des enchaînements, et les graphismes ont été affinés. Pour le reste, il n'y a pas de grands changements. Le scénario est toujours aussi rocambolesque, et le principe du jeu reste le même: frapper, frapper, et frapper. La routine, quoi!

AVIS



GIA

COUPS TORDUS

Quand on vous dit que les coups spéciaux sont nombreux, voici un exemple pour vous en convaincre: Ramsès III, un des nouveaux personnages, n'en possède pas moins de neuf. Pour vos beaux yeux, ci-dessous un échantillon de ce qu'il sait faire.



Téléportation sous l'adversaire, en forme de serpent.



Cette espèce de tête de chien mord à pleines dents.



Transformation en flamme pour traverser le tableau.



Téléportation derrière l'adversaire pour le frapper.



Boule de feu à la Ryu, et à la mode égyptienne.



Cette série de coups de pied prend la forme d'un serpent.

oui, mais...

Les qualités ne manquent pas à *Eternal Champions*. Commençons avec l'intro, fort réussie sur MCD: trois minutes de voyage spatio-temporel, aux quatre coins du monde. A couper le souffle! Et rebelote pour le générique de fin. Continuons avec les coups spéciaux: chaque personnage en possède huit en moyenne, sans compter les coups cachés. Terminons sur le mode Tournoi, qui casse la monotonie des parties en linéaire. Passons aux défauts: la musique et les bruitages tapent vite sur les nerfs. De plus, *Eternal Champions* aurait pu tenir sur une cartouche (sans intro ni générique de fin). Le CD n'est donc pas vraiment justifié. Mais les possesseurs de MCD qui cherchent des jeux jouables seront ravis.

ETERNAL CHAMPIONS CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

ETERNAL CHAMPIONS
CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

MAIN MENU
ENTER GUEST
ENTER DUEL
ENTER TOURNAMENT
ACCESS INFO
CONTROLLER SETUP

SEGA/SEGA

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION

95%

L'histoire des combattants en quelques minutes, un véritable film. Les séquences de fin sont aussi grandioses.

GRAPHISMES

82%

Des graphismes améliorés par rapport à la version Megadrive, plus fins et plus jolis.

ANIMATION

85%

Pas de ralentissement, mais l'ensemble est un peu lent.

MUSIQUE

71%

Des mélodies très discrètes et beaucoup de pseudo-techno, irritante parce que répétitive.

BRUITAGES

71%

Sur MCD, on pouvait attendre mieux que de classiques bruits de baffes.

DUREE DE VIE

90%

Treize combattants, coups spéciaux à n'en plus finir (cachés, pour certains) et plusieurs niveaux de difficulté.

JOUABILITE

85%

Un petit temps d'adaptation pour une bonne prise en main.

INTERET

85%

Voilà un an, *Eternal Champions* sortait sur Megadrive, rivalisant avec *SF II*. Aujourd'hui, une nouvelle version de ce jeu sort sur Mega CD.

REVIEW

Qui a dit qu'il n'y avait pas de bons jeux sur 3DO? Après Super Street Fighter II Turbo et Return Fire, voici Gex, un jeu de plates-formes qui place la barre très haut.

Gex est un lézard à la cool qui passe ses journées devant la télé. Depuis que son père est mort en faisant une dangereuse expérience pour la Nasa (dur, dur d'être un cobaye), Gex se lobotomise en douceur à grand coups de sitcoms débiles. Sa vie est donc idyllique jusqu'au jour où l'ignoble Rez, maître des ondes, l'emprisonne dans un univers cathodique déchaîné. Fini les journées à se la couler douce en gobant des mouches, Gex est devenu la victime de ses feuilletons préférés. Catapulté dans des mondes où les scénarios petit écran se transforment en réalité cauchemardesque, Gex doit retrouver des télécommandes magiques pour progresser. Films d'horreur à deux sous, séries kung fu mal doublées, dessins animés débiles et jungle en délire, le chemin jusqu'au repaire techno-délinquant de Rez est long et semé d'embûches. Pour s'en sortir, Gex ne peut compter que sur son agilité légendaire et une langue bien pendue... dans tous les sens du terme.



GEX

Entre deux répliques drolatiques, il avale des bonus qui lui donnent le pouvoir de cracher des flammes, de la glace ou de l'électricité, lui ajoutent un point de vie ou augmentent sa vitesse. En plus, Gex n'a pas son pareil pour coller sur les murs, marcher au plafond et donner des coups de queue destructeurs. Rien ne lui échappe et il se faufile comme pas deux dans les chemins les plus étroits. Son adresse lui est bien utile pour dégoter les cassettes vidéo qui permettent de sauvegarder et les tableaux-bonus qui donnent des vies supplémentaires. Aidez Gex, le lézard le plus speedé de la galaxie, dans sa lutte contre le despote des ondes hertziennes.



GUERRE ET PETS

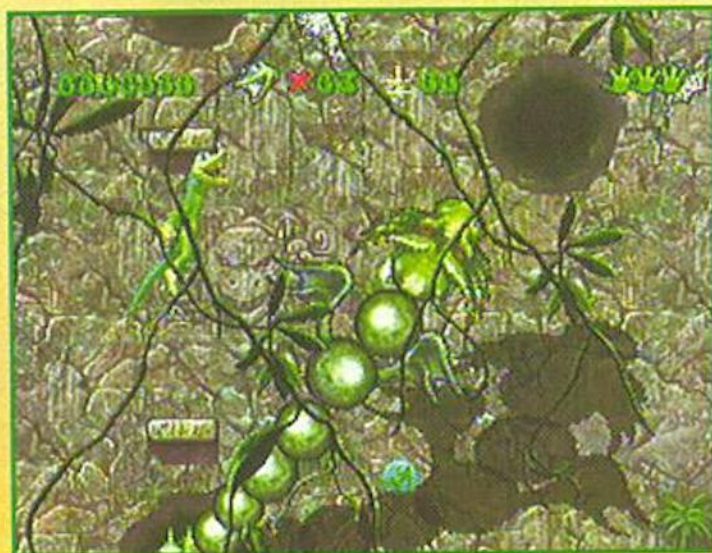
Dans le genre crado, The Fartman ne craint personne. Apparemment, les concepteurs de Gex sont des mecs dans le vent. Encore une histoire qui va faire du bruit!



Quand The Fartman ingurgite une tonne de fayots...



... il se propulse en pétant comme un fou! Prout, prout!



N'essayez pas de frapper ce serpent, grimpez, grimpez!



Gex peut dévier la trajectoire des fusées.



Avec la bonne option, Gex crache des éclairs, de la glace ou des flammes!



AVIS

ou



MARC

C r y s t a Dynamics a déjà beau coup œuvré pour la 3DO. Avec Gex l'éditeur us avec bonheur des énormes capacités de la console de Trip Hawkins. Je me suis éclaté comme un petit fou avec ce jeu je l'ai terminé et j'en redemande encore. Non pas qu'il soit court (dix-huit niveaux, ça va!) mais est si fun que je n'ai pas pu m'arrêter: trois jours sous perfusion de caféine. L'idée d'avoir un héros qui colle à toutes les parois et grimpe sur les murs ouvre de nouvelles perspectives dans un jeu de plates-formes et en plus, la difficulté est savamment dosée. La jouabilité est impeccable et, à part quelques petits bugs, la réalisation est parfaite. Un grand coup de champagne pour l'ambiance sonore et l'humour omniprésent: les pastiches des séries cultes télé ("Star Trek", "L'homme qui valait trois milliards") sont savoureux.

AVIS

oui!



SPY

Avec un nom pareil, il aurait pu vous nettoyer les carreaux... il ne l'a pas fait. Son humour ravageur s'exerce dans un tout autre registre que, malheureusement, seuls les amateurs d'américain parlé pourront comprendre. Les autres se consoleront en admirant la qualité des graphismes (tous réalisés avec les mêmes procédés que ceux de Donkey Kong). La bande-son est superbement travaillée et les musiques et les bruitages approchent de la perfection. Par ailleurs les plans de jeu s'emboîtent dans une structure fort bien pensée. Les passages secrets et "warp zone" sont nombreux, et la maniabilité est agréable. Un jeu de plates-formes de ce calibre sur 3DO ne passera pas inaperçu d'autant qu'il est l'un des seuls du genre actuellement. N'hésitez pas, vous ne serez pas déçu.



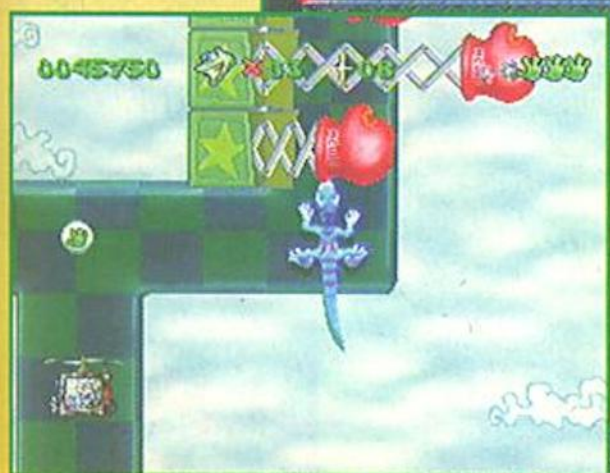
Attention à ce faux Rayden.



Retournez contre Rez ses armes favorites: télé et mouches électroniques.



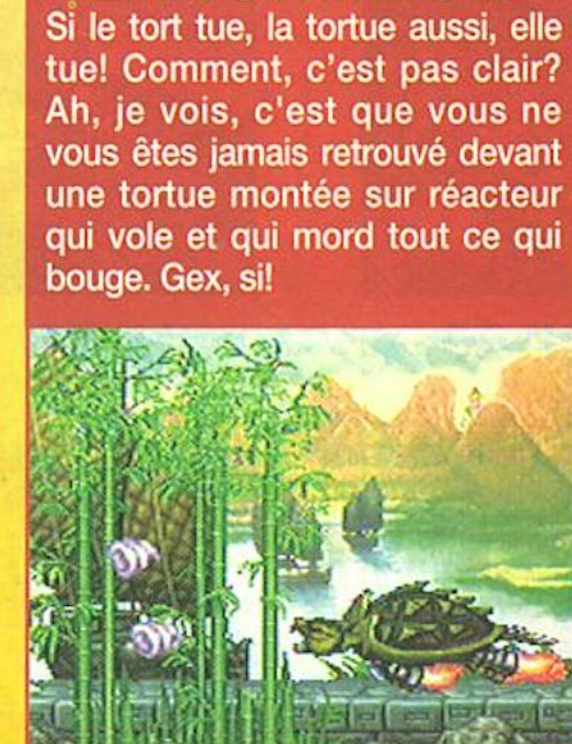
Le monde des toons est aussi beau que dangereux.



Coller aux murs peut être très utile.



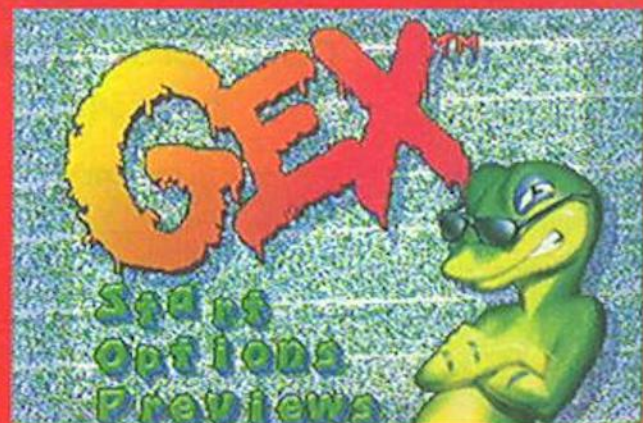
En bon lézard, Gex avale tout ce qui passe à portée de langue.



Qui a dit que les tortues se traînaient?

LA TOR... TUE!

Si le tort tue, la tortue aussi, elle tue! Comment, c'est pas clair? Ah, je vois, c'est que vous ne vous êtes jamais retrouvé devant une tortue montée sur réacteur qui vole et qui mord tout ce qui bouge. Gex, si!



ÉDITEUR: CRYSTAL DYNAMICS

DISTRIBUTEUR: BMG

DISPONIBILITÉ: OUI

PRIX: E

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -

CONTINUE: RAM

PRESENTATION

92%

Une intro pleine de punch pour un lézard au look d'enfer. Le manuel est plein d'humour.

GRAPHISMES

90%

Les cinq mondes sont radicalement différents. Gex et ses ennemis sont vraiment réussis.

ANIMATION

89%

Le scrolling est parfois un peu gênant mais les sprites sont superbement animés.

MUSIQUE

96%

Des musiques démentes tout au long du jeu et carrément une chanson à la fin, ça déménage!

BRUITAGES

95%

Gex n'arrête pas de sortir des répliques amusantes, on ne s'ennuie pas une seconde.

DUREE DE VIE

89%

Pas moins de dix-huit niveaux plus quelques stages-bonus et des niveaux cachés, rien que ça.

JOUABILITE

90%

Gex colle aux murs, rebondit comme pas deux et avale tout ce qui passe.

INTERET

93%

Pas de lézard, Gex est un grand jeu de plates-formes. Original, bien réalisé, varié...

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT...

Si vous avez manqué des numéros de **CONSOLES +**, renvoyez-nous le coupon réponse accompagné d'un chèque, nous serons heureux de vous les expédier dans un délai de 5 semaines.



N° HS



N° 1



N° 2



N° 3



N° 4



N° 5



N° 6



N° 7



N° 8



N° 9



N° 10



N° 11



N° 12



N° 13



N° 14



N° 15



N° 16



N° 17



N° 18



N° 19



N° 20



N° 21



N° 22



N° 23



N° 24



N° 25



N° 26



N° 27



N° 28



N° 29



N° 30



N° 31



N° 32



N° 33



N° 34



N° 35



N° 36



N° 37



N° 38



N° 39



N° 40



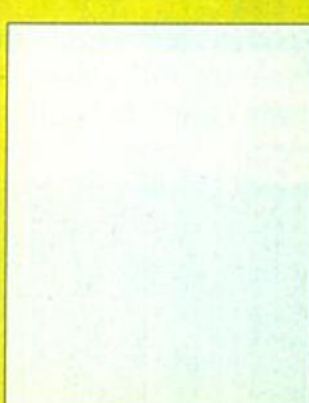
N° 41



N° 43



N° 42



À RETOURNER À : CONSOLES+ B.P. 53 - 77935 PERTHES CEDEX

Je commande le ou les numéros de **CONSOLES+** suivants :

N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐
 N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐

Je vous adresse la somme de 45F* x =F (* dont participation aux frais)

par : Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ de F

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

(Délai d'expédition : 5 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine

CONSOLES+

SIDE POCKET 4 CKIET



La fenêtre en haut à droite est trompeuse, votre joueur commente certains coups mais de manière plutôt étrange.

Side Pocket, premier du nom, a fait des ravages aussi bien dans les salles d'arcade que sur les supports 16 bits. Le principe est resté le même sur Saturn... Certes, la table est toujours vue de dessus, et les effets s'opèrent de la même manière, mais l'habillage, ainsi que le nombre de modes de jeu confèrent à Side Pocket 2 une dimension nouvelle. Vous pourrez ainsi participer à un mode Story qui vous entraînera aux quatre coins des Etats-Unis pour rencontrer les meilleurs joueurs mondiaux et remporter des milliers de dollars. Une fois ce périple bien avancé, vous pourrez vous adonner aux plaisirs du tournoi, où il vous faudra choisir quel genre de billard américain vous voulez pratiquer (avec annonces, dans l'ordre, rayées ou pleines, etc.). Ce mode vous permettra de remporter beaucoup d'argent mais également une certaine notoriété. Pour plus de challenge après ces deux modes, vous pourrez toujours essayer de battre l'un de vos compagnons dans le mode Duel, ou bien, fin du fin, participer aux Trick Games: il s'agira de réaliser des coups quasiment parfaits. En complément, vous profiterez de quelques séquences vidéo (surtout en mode Story), histoire de vous rappeler que vous êtes sur Saturn.



Dans le mode de jeu 14.1 Continuous (si, si), il vous faudra annoncer quelle boule vous allez tenter de rentrer, et dans quel trou. Les parties sont longues et difficiles...

TRICKY GAME...

Certains des coups les plus tor-dus du billard américain se retrouvent dans ces Trick Games. Vous aurez seize figures à réaliser et, croyez-moi, ce n'est pas simple. Montrez-vous logique et persévérant, la victoire est au bout de la queue...



Un petit zoom pour symboliser le fait que votre boule est en train de sauter. Notez au passage la position du joueur, en haut à gauche.



L'effet "rétro" permet à votre boule blanche de rebrousser chemin après avoir touché une boule. Pour l'exécuter, mettez de l'effet en bas de la boule.



Non! vous ne gagnez pas ces jolies donzelles si vous remportez la victoire, mais seulement 100 000 dollars. Quoique, avec une telle somme, à Las Vegas...

AVIS

oui, mais...



SPY

Le billard n'est guère représenté sur console... et encore moins sur 32 bits. Side Pocket 2 a donc le mérite de combler un manque. Malheureusement, le principe n'a pas évolué d'un pouce, et les capacités techniques de la Saturn ne sont pas vraiment mises à profit (séquences vidéo mises à part, mais elles n'apportent pas grand-chose). Voyez Jimmy Whirlwind sur MD: la 3D est exploitée avec brio, et ce sur support 16 bits. Dans cette version Saturn, pas un effet de rotation, quelques zooms ici et là - et encore, c'est vous qui en décidez. Ceux qui attendaient un billard s'en satisferont mais, en soi, ce jeu n'est pas incontournable.



DATA EAST/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS ALTERNÉS/BILLARD

PRESENTATION

74%

Acteurs médiocres dans des séquences vidéo sans réel intérêt.

GRAPHISMES

75%

Les couleurs des boules sont tranchées, et les séquences vidéo bien réalisées.

ANIMATION

74%

Les appels disque ne sont pas trop lourds, et le jeu ne souffre d'aucun ralentissement.

MUSIQUE

86%

Du jazzy au country, il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts.

BRUITAGES

80%

Les voix digitalisées ont de la profondeur et le rendu du choc des boules est assez réaliste.

DUREE DE VIE

89%

Le nombre de modes de jeu garantit de longues heures de jeu.

JOUABILITE

79%

Imprécises, les directions? Avec l'habitude, on s'en sort plutôt bien.

INTERET

76%

Un jeu de billard assez classique, pour le bonheur des puristes. Dommage qu'on ne puisse sélectionner divers angles de vue.

Le nouvel héros romantique.

Entrez dans la légende de Porco Rosso!

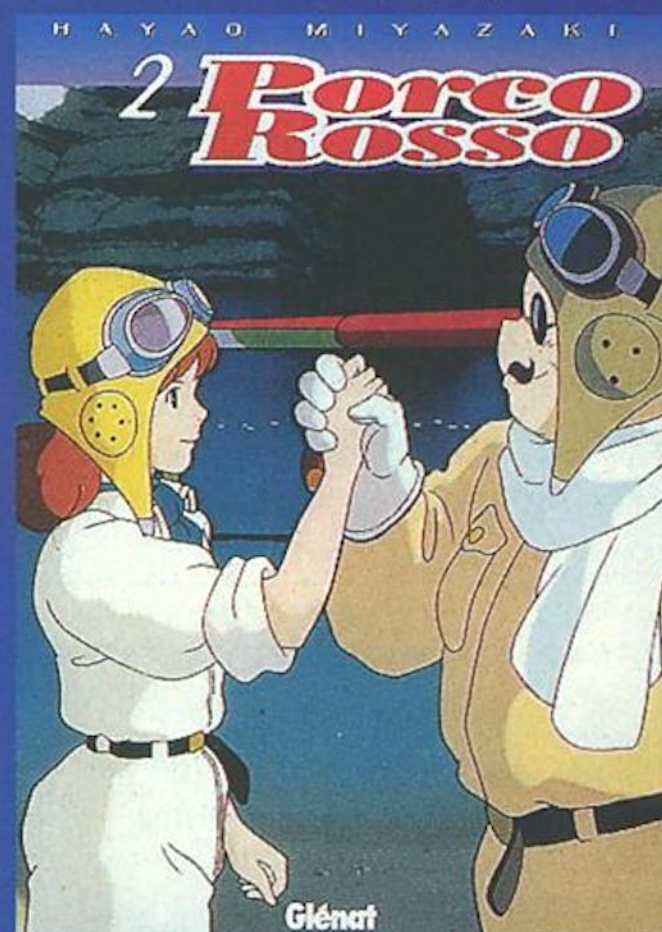
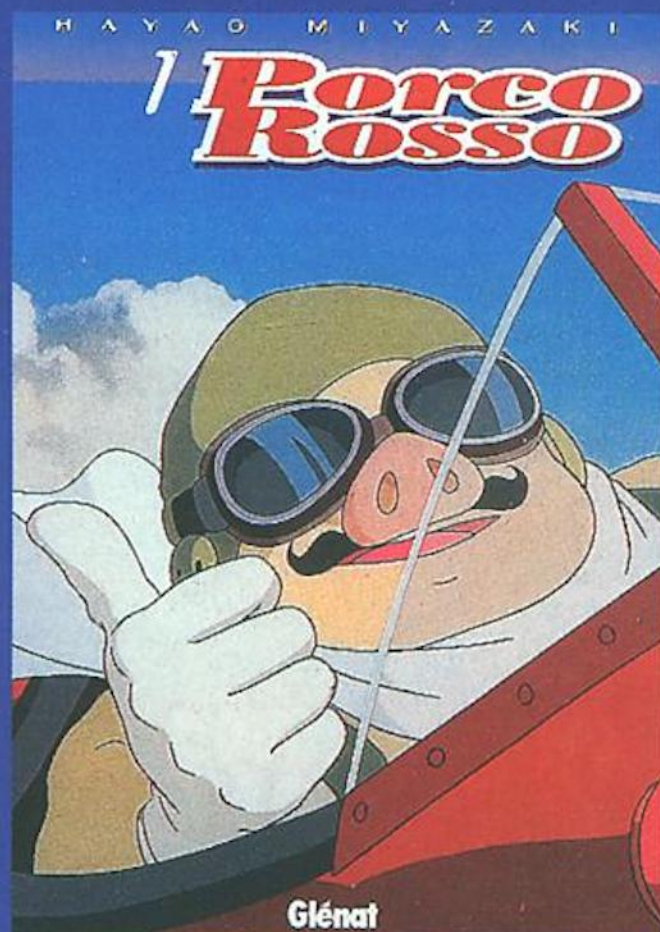
Porco Rosso

Tome 1 et Tome 2
144 pages, couleur,
broché, 59 F.
En vente dans toutes
les librairies.

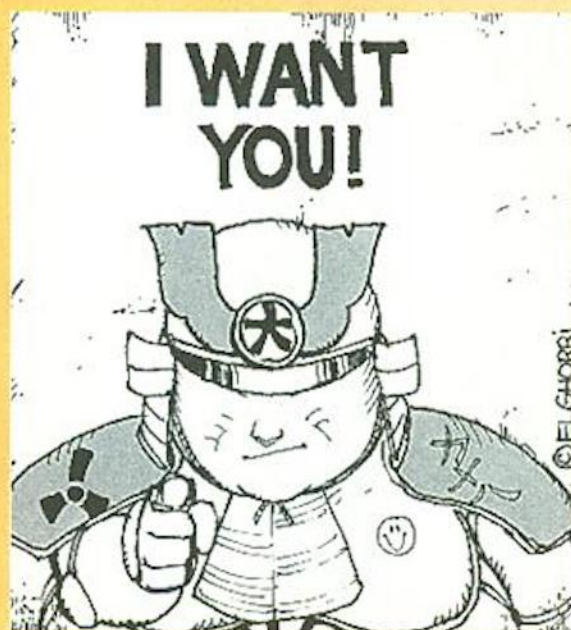
Glénat

Joue et gagne

des B.D Glénat
de Porco Rosso
et des dizaines
de places de cinéma
en appelant le
36.68.84.48. 2,19 F TTC / mn
ou en tapant le
3615 Porco Rosso 2,19 F TTC / mn



SORTIE NATIONALE DU FILM LE 21 JUILLET



Kaméha
MAGAZINE

11 numéros à 30 F : France 300 F • Etranger 475 F
Bulletin d'abonnement à renvoyer à :

Éditions Glénat, 31-33 rue Ernest Renan
92130 Issy les Moulineaux - à l'attention de Corinne

Je souhaite recevoir Kaméha Magazine pendant un an, soit 11 numéros.

Veuillez trouver ci-joint mon règlement de _____ F à l'ordre des Éditions Glénat par :

☐ Chèque bancaire

☐ Chèque postal

☐ Mandat

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Localité : _____

Pays : _____

Téléphone : _____ Date de naissance : ____ / ____ / ____



Afin de contenter tous les abonnés qui bénéficient de l'ancien tarif, nous aurons le plaisir de prolonger gratuitement leur abonnement de 1 à 3 numéros*.

* Selon la date initiale de l'abonnement.

SATURN REVIEW



Dans ce niveau, qui est d'ailleurs l'un des plus beaux, la collaboration de l'oiseau est quasi indispensable. La petite chose verte, c'est lui!

ASTAL



ZOOM!

C'est un phénomène assez rare dans ce type de jeu: Astarion use de zooms profusion. L'effet est des plus sympathiques, et offre un atout supplémentaire à ce jeu magnifique. En voici un bel exemple.

Apart Clorkwork Knight, les jeux de plates-formes sont encore absents sur la Saturn. Heureusement, Astarion est arrivé, et on espère que d'autres jeux du même genre suivront. En attendant, vous allez pouvoir découvrir ce que contient ce CD magique...

A la vue des premières photos dans la presse internationale, il y a maintenant quelques semaines, je m'étais dit qu'Astarion n'allait pas débarquer sur la 32 bits de Sega sans faire de bruit. Et, pour une fois, je ne m'étais pas trompé. Le premier niveau franchi, vous délivrez un petit oiseau (qui est en fait votre bien-aimée transformée par le vilain-pas-beau!), qui vous sera d'une grande aide, puisqu'il peut aller chercher des bonus, ou effectuer une super-attaque – mais uniquement quand vous jouez seul. Il faut aussi préciser que, avec ce brave piaf, le jeu à deux est possible:

le gentil oiseau tuera certains ennemis inaccessibles autrement et immobilisera certaines plates-formes mobiles difficiles à atteindre. Les attaques d'Astarion sont assez nombreuses: il peut attraper les ennemis pour les lancer, courir et donner un coup de poing, frapper le sol et, enfin, souffler sur les vilains pour les repousser ou les tuer. Quant au volatile, il attaque en piqué et de face. Dans certains niveaux, des zooms s'opèrent, augmentant fortement le réalisme. Bref, il est vraiment très agréable de jouer à Astarion.



AVIS

ouhala, que bueno!



SWITCH

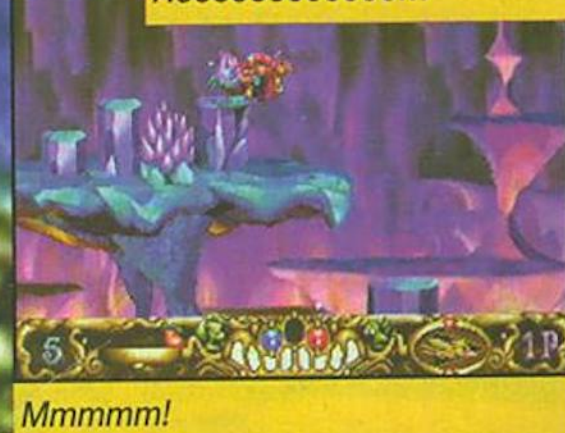
Il est vrai que j'ai eu une petite déception en terminant le jeu, lors de la première partie. Mais c'est avec un plaisir certain que l'on se balade tout au long des niveaux, ébahi par tant de beauté et de jouabilité. C'est qu'on s'amuse, et pas qu'un peu! A deux, l'un prendra l'oiseau, l'autre Astarion, et inversement pour éviter toute lassitude. Les mélodies sont tellement bonnes que vous vous surprendrez à les fredonner, et les mimiques d'Astarion et de son petit oiseau sont très sympathiques. Pour conclure, même si la durée de vie du jeu n'est pas infinie, Astarion est agréable à jouer et à faire découvrir.



Zzz...



Hooooooooooooooooo...



Mmmmm!

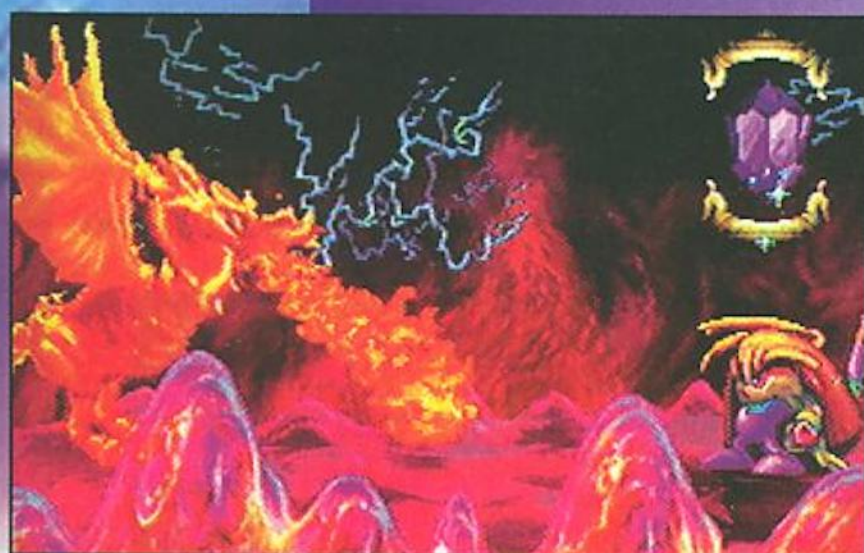
AL



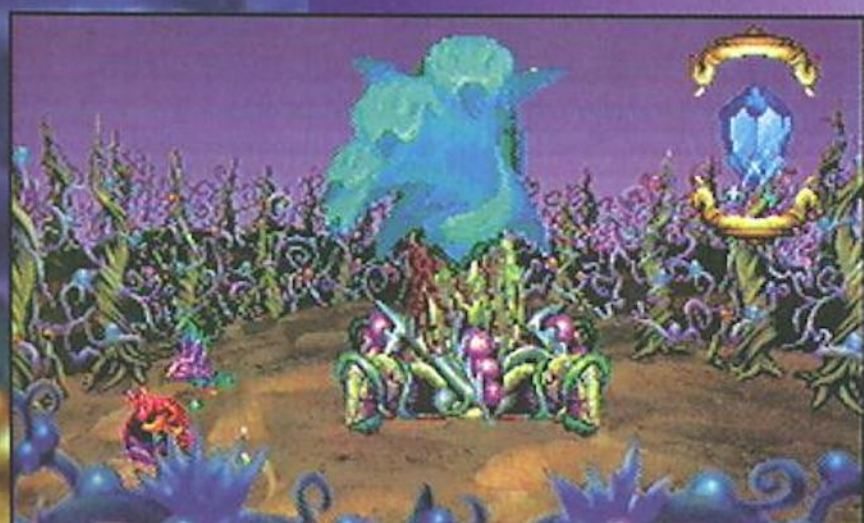
Le rond lumineux, c'est la sortie.
A bon entendeur...



Le béliet sera plus facile à vaincre avec le piaf. A deux,
vous lui ferez mordre la poussière sans aucun problème.



Le dragon de feu vous lancera sa tête.
Ne faites pas la même chose!



Ceci est une plante carnivore.
Quand elle se baisse dans votre direction, frappez!

LES PLUS BEAUX BOSS

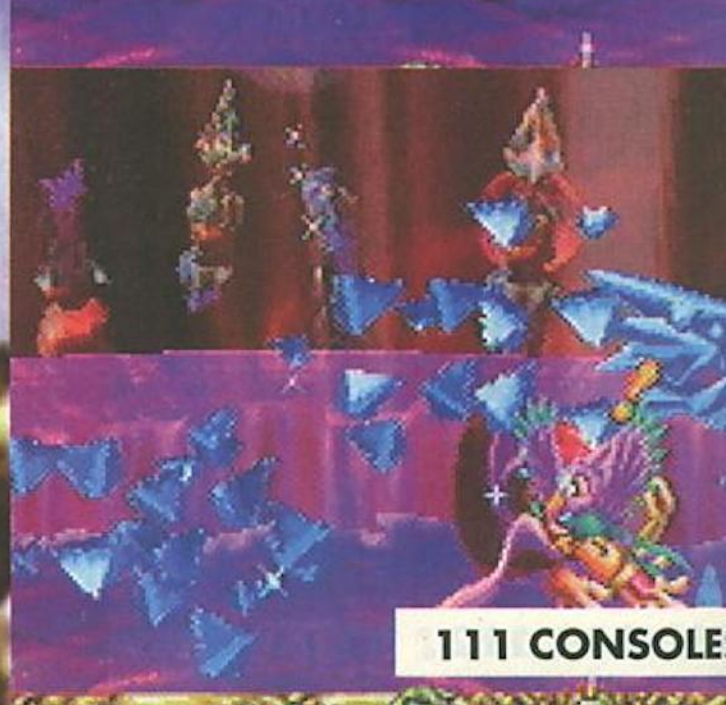
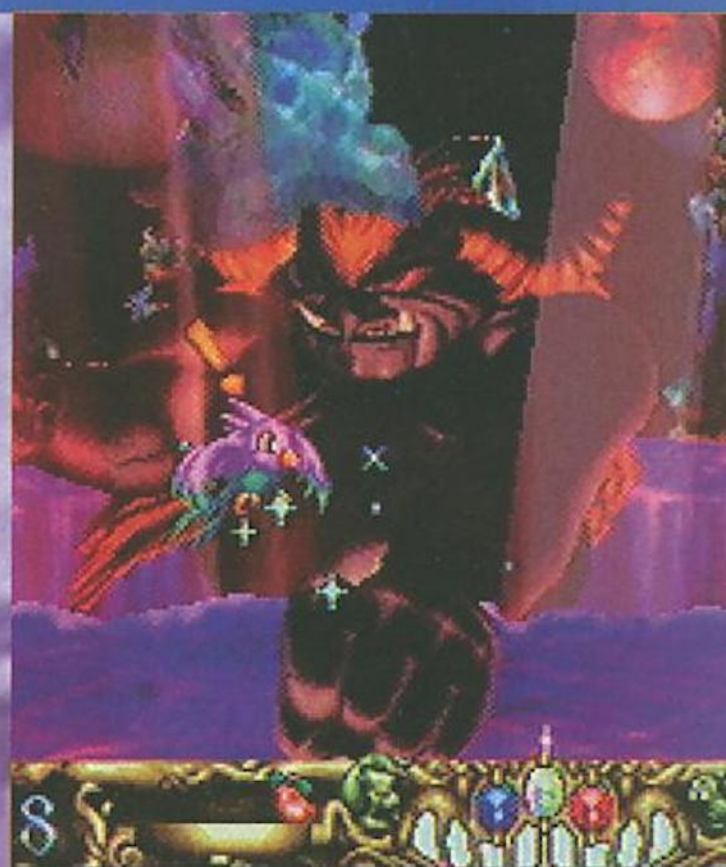
Comme dans bien des jeux, à la fin de chaque niveau une grosse bête vous guette. Dans Astal, on trouve un béliet géant, un dragon, une fleur énorme, un esprit qui emprisonne Astal dans la glace et qui attaque l'oiseau, etc. Ils ne sont pas trop coriaces, mais en revanche ils valent le coup d'œil.

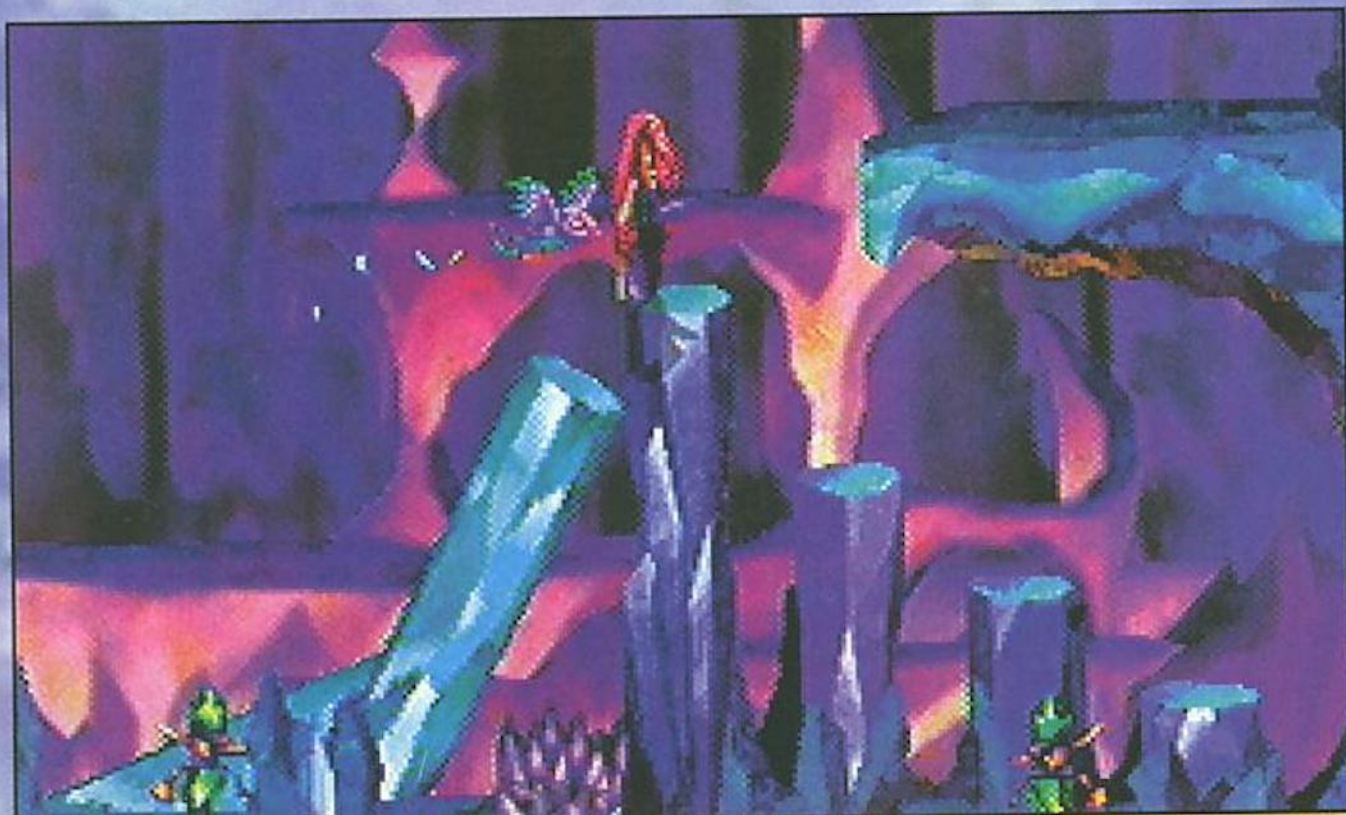


Ce boss capturera Astal,
et l'oiseau se trouve seul face
au grand méchant.



Le bonhomme que vous
voyez à droite est la cause
de tous vos problèmes.





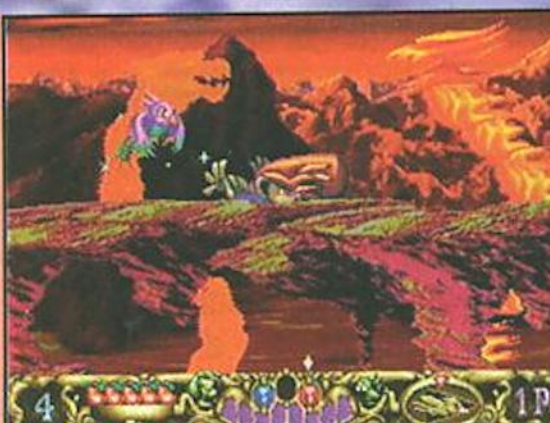
Une fois que vous atteignez le sommet de la colonne, celle-ci tombe. Il faut alors se dépêcher de sauter sur la suivante.

ASTAL ATTAQUE!

Notre ami Astal a plus d'un tour dans son sac, il peut sauter et frapper, courir tout en cognant, attraper les ennemis pour les jeter et aussi souffler, comme le méchant loup sur la maison des petits cochons. Bref, vous avez tout ce qu'il faut pour vous défendre et attaquer.



Astal est en train de choper un ennemi. Ça va faire mal.



Dans ce niveau, vous serez obligé d'utiliser votre souffle si vous ne voulez pas finir brûlé vif.



Tout comme un Mario ou un Sonic, Astal peut rebondir sur les vilains. Cool, non?



MARC

AVIS

yo!

Que c'est joli, j'en ai l'œil droit de traviole tellement c'est beau! Sega ne nous a pas fait l'affront de sortir un jeu de plates-formes bidon, histoire d'alimenter sa console 32 bits et son porte-monnaie. La jouabilité est au rendez-vous, malgré une prise en main bizarre. Les plus petits vont être émerveillés, et même les grands en auront pour leur argent. Le mode 2 joueurs est original, avec des personnages très complémentaires. Dommage que la mort d'un joueur entraîne celle de l'autre. Avec ses zooms et ses graphismes magnifiques (je ne m'en lasse pas), Astal... pardon, Astal fait honneur à la Saturn. Allez, encore une partie! Astal-a-vista, baby!



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION

95%

Une démo vous explique comment jouer et une séquence animée vous présente la situation et les personnages.

GRAPHISMES

96%

Des couleurs par milliers, des dégradés somptueux et de nombreux détails éblouissants.

ANIMATION

90%

Tout bouge de façon fluide, les sprites sont parfois énormes et les zooms et autres rotations sont légion.

MUSIQUE

95%

Des mélodies magnifiques et nombreuses qui collent parfaitement à l'ambiance.

BRUITAGES

85%

Aussi somptueux et variés que la musique.

DURÉE DE VIE

80%

le jeu est facile, mais on prend un grand plaisir à y jouer même une fois le jeu terminé.

JOUABILITÉ

85%

Correcte, après une prise en main délicate.

INTERET

90%

Astal est un des rares jeux de plates-formes sur Saturn, et sa réalisation est excellente. Il serait dommage de passer à côté.



SPEEDY GONZALEZ

Et c'est le retour triomphal de votre souris préférée, après un mois d'absence passé à buller au soleil de la pampa, l'esprit embrumé par... la chaleur, bien sûr (hips!). Allez, ce sera bientôt votre tour, plus qu'un mois à tirer mes chatons, tenez bon et jouez un max en attendant l'été. D'ailleurs, vous connaissez le proverbe: "Qui danse l'été pue des pieds et qui danse la samba pue des bras". A bon entendeur, les testeurs... Arriba!



SNIN

89%

THEME PARK

Votre rôle est de gérer un parc d'attractions de A à Z tant sur le tracé des chemins que sur le plan des salaires (pour éviter des grèves, par exemple, qui coûteraient fort cher à votre entreprise...). Il s'agit donc d'une simulation stratégique genre Sim City dans un univers original et très ludique. Cette version est semblable au jeu MD, avec des graphismes encore plus fins, toujours aussi mignons. Une très bonne adaptation d'un jeu micro.



GB

85%

PGA EUROPEAN TOUR

Les jeux de golf, les vrais, sont assez rares sur Game Boy. C'est pourquoi PGA European Tour était attendu avec une réelle impatience. Quatre parcours à travers l'Europe sont proposés. Il vous faudra bien évidemment tenter de terminer chacun d'entre eux en un minimum de coups: plus votre score est dans le négatif, plus vous êtes fort. Dans sa réalisation, ce jeu de golf est excellent: les graphismes sont très sympa et la décomposition des mouvements de votre golfeur bien réalisée. Un système de mots de passe est également disponible afin de pouvoir achever un championnat ou un tournoi débuté auparavant.



GB

79%

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

NBA Jam Tournament Edition poursuit son petit bonhomme de chemin et arrive ce mois-ci sur Game Boy. Si l'on retrouve la plupart des options et des joueurs présents dans les versions 16 bits, il faut bien reconnaître que la Game Boy n'est pas vraiment la console idéale pour ce genre de jeu: si vous ne possédez pas une Super Game Boy, je vous souhaite bon courage pour distinguer du premier coup d'œil votre joueur parmi les quatre sur le terrain. De plus, suivre la balle des yeux continuellement tient de l'exploit. Par contre, si vous êtes l'heureux possesseur d'une Super Game Boy, les choses deviennent beaucoup plus claires et le jeu bien plus jouable. NBA Jam T.E est donc à réserver à tous les "super-game-boyiens": nous notons cette version 87%.



MCD

89%

ROAD RASH

Après les trois versions MD, c'est au tour du MCD de faire dans la moto assaisonnée de baston. Ce jeu de course vous donne effectivement la possibilité de frapper les concurrents à l'aide d'un nunchaku ou d'autres divers objets, histoire de pimenter le challenge en le saupoudrant de violence. Mais il vous faut aussi éviter les obstacles du parcours, user de tremplins, bref, être un champion pour gagner et avoir de quoi changer de moto. Ce jeu reprend l'introduction de la version 3DO de Road Rash, assez impressionnante, et tous les sprites "humains" sont digitalisés. Cela dit, le principe est identique à celui des autres Road Rash et cette version ne vaut vraiment le coup que si vous n'en possédez pas déjà une.



32X

80%

BC RACERS

Toujours aussi délirant, ce jeu de course vous met au guidon d'un side-car préhistorique sur des circuits pour le moins mal goudronnés... L'issue de la compétition vous permettra peut-être de gagner une super-moto si votre coéquipier a suffisamment frappé les adversaires avec sa massue pour éliminer toute concurrence! Le côté cartoonnesque des graphismes est sympa mais la conduite n'est pas excellente. De plus, la possibilité de bénéficier de différents angles de vue qu'offrait la version MCD a disparu... La nouveauté sur 32X consiste en un mode 2 joueurs simultanés avec un écran qui se divise en deux, mais aussi en une lenteur crispante. Seul, heureusement, le side-car va plus vite.

le sur une feuille. Les meilleurs dessins d'illustration de cette blague gagneront un abonnement d'un an à Consoles+. Soyez imaginatifs mais, surtout, soyez drôles!

LA LETTRE DU MOIS

Ce beau mois de mai a inspiré le Grand Choco. Il m'a envoyé un poème, qui est en fait plus un coup de gueule camouflé, que je dois remettre à Ze Killer. Lisez attentivement, et prenez des notes, c'est pas mal du tout et, en plus, il ne dit que du bien de Consoles+, alors pourquoi s'en priver?

Déchiré par les cris de souffrance de cette politique de m... de [censure], moi, le Grand Choco, en ce jour du 1^{er} avril, je décide de dédier ce poème à un révolté de la société et des jeux vidéo, Ze Killer.

Ménestrel ou voyou?

Graine d'anar ou titi de Paname?

Ange à la figure sale ou démon au regard limpide?

Qui es-tu, Ze, mon pote?

Tu ne peux pas leur dire?

Tu as raison, ils ne sont pas dignes d'une telle confiance.

Laisse-les perplexer à ton sujet et continue ta route comme un grand que tu es.

Ze, mon pote, Ze réjouis-toi: tu as pour ennemis les vieux, les vrais, ceux qui n'ont jamais été jeunes.

Ils ont peur de toi parce qu'ils sentent confusément que tu es pourri de talent. Tu viens d'une autre planète que la leur: la planète Kill. Eux sont à jamais enlisés dans la boue pestilentielle de la planète Terre à Terre.

Ils t'en veulent abominablement d'oser parler une langue qu'ils ne comprendront jamais.

Ils ignorent, ils ignoreront toujours ce qu'est un pote, une bibine et des santiags,

ces pauvres analphacons.

Ta poésie est trop évidente pour ne pas leur échapper. Ils te nient, ce qui te fait exister un peu plus.

Je leur parle de mon admiration pour toi, de ma tendresse pour toi, afin de les voir se décomposer.

Je les admire dans leur écoëurement car là est leur vraie nature.

Alors ils cloportent à outrance et s'étouffent dans des maudissures inaudibles.

J'écoute clapoter leur voix. L'affreux bruit rend tes chansons plus mélodieuses encore!

Ze, mon pote, réjouis-toi: tu as pour amis tous les jeunes de la Terre, les vrais, ceux qui ne deviendront jamais vieux.

Je t'aime avec enthousiasme parce que tu es rayonnant de talent et auréolé de tendresse infinie.

Tu viens de la même planète qu'eux, la planète Consoles+.

Ils te sont, et te seront toujours, éperdument reconnaissants de faire le boulot de

Verlaine avec des mots de bistrot.

Eux savent ce qu'est un frangin, une Mob et une gonze.

Ton talent les aide à exister.

Sous tes éclairages de fête foraine, leur banlieue devient presque jolie et leur dessin moins dégueulasse.

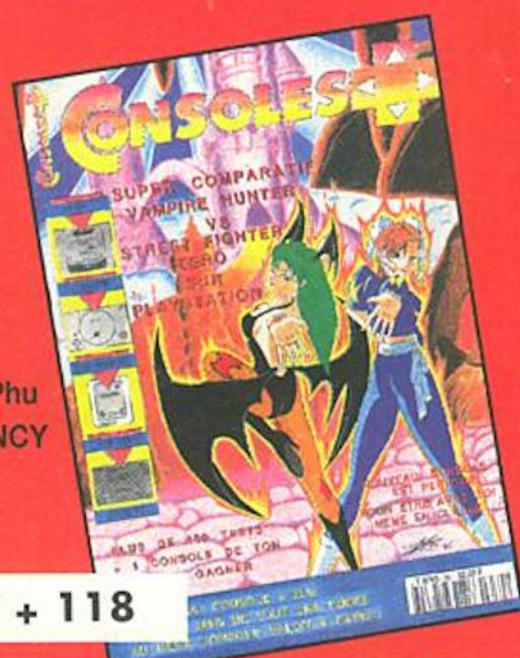
Ils se reconnaissent en toi comme dans un miroir. Ze, mon pote.

Putain, ce qu'ils sont beaux dans tes yeux.

Le Grand Choco

LE CONCOURS

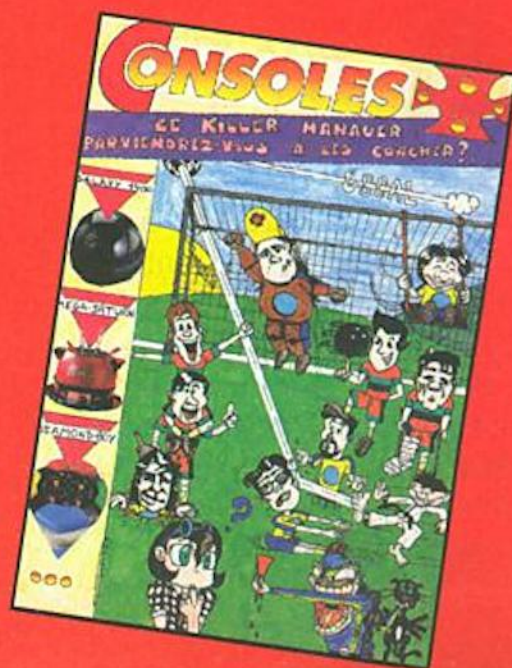
Il est bon de le rappeler, car je sais que certains d'entre vous ne lisent pas attentivement mon édito. Je lance donc un concours autour du thème "Ta mère...". Inventez un dicton comme indiqué dans l'édito, et portez-



LAU Cam Phu
NANCY

VOS MEILLEURES
COUV'

ROUANET Laurent
AUCH



LINLAVONG
Alpha
NANCY



pourquoi pas, faut voir! En cette époque de chômage, il faut savoir s'adapter...

PAT LE ROUGE EST VERT DE RAGE

Q Pat le Rouge, drôle de nom, hurle sa colère et me demande pourquoi nous ne testons plus de jeux Amiga CD 32, malgré le fait qu'il y ait pas mal de nouveautés disponibles dans les magasins?

R Pat, calme-toi, respire à fond, voilà, doucement. Si nous ne testons plus de jeux Amiga CD 32 c'est pour une simple et très bonne raison. Comme tu le sais, Commodore n'existe plus, et ce depuis un moment maintenant. Nous disposions à l'époque d'une console Amiga CD 32 en prêt, et nous avons reçu un jour un coup de téléphone pour nous proposer soit de racheter la console, soit de la rendre à la société, ce que nous avons immédiatement fait. Non, mais, ils sont pas un peu fous, eux, ou quoi? Depuis, nous n'avons plus d'Amiga CD 32 et, donc, nous ne faisons plus de test de jeux sur cette console.

MY TAYLOR, JON, IS RICH

Q Jon, qui, comme son nom l'indique, est espagnol, est parisien depuis quelques mois, pour ses études. Etant amoureux de moi (secrètement, bien évidemment), il me pose quelques questions intimes: entre la Saturn et la Playstation, quelle est la plus puissante? Quelle console proposera le plus de jeux de rôles? Square Soft développera-t-il des jeux sur ces consoles ou exclusive-

ment sur l'Ultra 64 de Nintendo? Un Action Replay pour la Playstation est-il envisagé? Si oui, cela voudrait-il dire qu'un jour des adaptateurs pour la Saturn ou la Playstation permettront de jouer avec des jeux japonais et américains sur des consoles françaises?

R Hi Jon, my name is Goodgarçon, and je bosse at Consoles Plous. Avec a name as le tien, je doute que you are espagnol. Il ne faut pas take Goodgarçon pour a fuckin'shit of dog. That's pourquoi I will parler franglais with toi. La Saturn and the Playstation are toutes les deux des 32 dicks. Elles ont donc the same puissance. Meanwhile, il semblerait that the Playstation is much better for les calculs 3D et les affichages of polygones. Quant aux jeux of rôles, it is now impossible to say laquelle des deux en aura le plus. It iz tou soon! One chose est completely shoure: il n'y aura pas de jeux Square Soft on the Playstation et on the Saturn. The rizon is simpeul: une bonne partie du capital of Square Soft is appartenant at Nintendo. Donc, Square Soft will developped des jeux de rôles sur les consoles Nintendo. Finally, it is trou qu'un Action Replay est disponible sur Playstation. Cela signifie que, à l'avenir, un adaptateur peut être envisagé pour faire fonctionner les jeux jap' et US sur les consoles Playstation et Saturn françaises! Nothing iz louze for ceux qui ont acheté une console japonaise! Are you happiz wiz maille answerz? See you soon, fuckin'goin'on Jon!

COMBIEN ÇA COÛTE?

Q Je ne sais pas si je dois le faire, mais je vais tenter de répondre aux questions du Pourfendeur de Trolls. C'est vrai quoi, je n'aime pas du tout les gars qui tuent les Trolls, mais,

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

enfin, je suis là pour répondre au courrier, et je vais m'en acquitter. Donc, l'autre kéké me demande si les jeux de rôles tels que Ark the Lad sur Playstation seront un jour traduits entièrement en français et quel sera le prix moyen d'un jeu sur cette console?

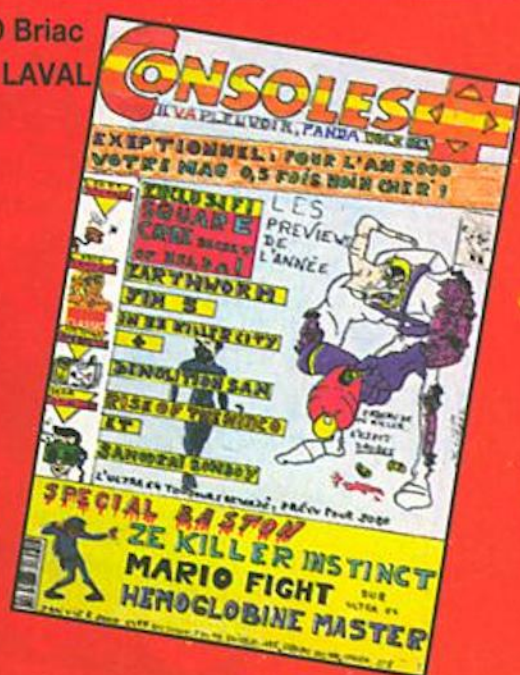
R Sache d'abord que je suis un pourfendeur de pourfendeur de Trolls. Cela étant posé, nous allons passer à tes questions. Normalement, une partie des jeux qui sortiront sur la Playstation officielle devront être en français. Je dis bien une partie, car pour l'instant rien n'est certain quant à une éventuelle traduction en français de chaque jeu. Une chose est cependant sûre, les jeux officiels ne seront pas en japonais, ils seront soit en français, soit en anglais. Le prix des jeux, comme celui de la console, n'est pas encore défini.

C'EST GRAVE, DOCTEUR?

Q Un lecteur épileptique me demande ma recette pour le guérir de sa maladie et, du même coup, si je peux éventuellement répondre à cette question fondamentale: la Jaguar a-t-elle une chance face aux Playstation, Saturn et 3DO?

R Ecoute-moi bien, p'tit gars, pour calmer tes crises d'épilepsie, il n'y a pas trente-six solutions. La seule que je connaisse me vient d'un vieil ami japonais, Itashi Etsu. Quand tu sens la crise poindre,

GIRARD Briac
LAVAL



REYSS Laurent
STRASBOURG



LE QUERREC Eric
MARLY-LE-ROI




**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
75754 Paris Cedex 15

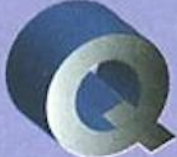
je te conseille vivement de prononcer cette phrase tout en te bouchant le nez et en buvant un verre de lait tourné: "je sens que je vais m'énerver, alors il faut que je me calme". Attention, il est très important que le lait soit tourné. Il est même recommandé qu'il soit caillé. Si tout va bien, ta crise d'épilepsie passera dans les secondes qui suivent pour laisser place à un violent mal d'estomac puis à un petit renvoi. Il existe une variante de cette thérapie que Ze Killer a testée en personne. Il suffit d'ajouter au lait caillé une solide dose de vodka et quelques gouttes de sperme de cobra royal. Les résultats sont alors encore plus rapides! Malheureusement, ce remède foudroyant n'est pas accessible au commun des mortels tant le sperme de cobra est rare. Pour répondre à ta seconde question, la Jaguar, après m'avoir emballé, me déçoit énormément: les jeux sortent au compte-gouttes et leur qualité est très inégale. Une chose est certaine: si la Jaguar ne se dote pas rapidement de nombreux – et bons jeux –, elle risque fort de passer aux oubliettes. Gageons que l'arrivée du CD-Rom sur cette console changera les choses.


SPEEDY DAMIEN, L'HOMME PRESSÉ

Q Damien doit certainement être un lecteur très pressé. En effet, le petit coco ne cesse de me poser des questions sur des jeux qui ne sont pas encore en test, ou alors déjà testés! Il me demande quand seront testés Chrono Trigger, DBZ (RPG), Starwing 2, Donkey Kong Land, Secret of Evermore et Ark the Lad, et pourquoi nous n'avons pas testé Ardy Lightfoot et Brainlord?

 Mon p'tit gars, tu sembles encore plus rapide que notre Speedy Gonzatest! Mais ce n'est pas forcément un compliment. En effet, Brainlord a été testé lors de sa sortie au Japon, il y a de cela un an. Quant à Dragon Ball Z, il a été testé dans le n° 43 de Consoles+. Chrono Trigger n'a en effet pas subi de test, pour une bonne raison: nous avons préféré le publier sous la forme d'une grosse preview en direct du Japon, plutôt que de faire un test de jeu de rôles dont les textes sont pour le moment inaccessibles au commun des mortels, à moins que vous ne pratiquiez le japonais depuis l'époque de vos premières couches-culottes. Tu peux lire cette preview dans le n° 42 de Consoles+. Starwing 2, Donkey Kong Land, Secret of Evermore et Ark the Lad, quant à eux, n'ont toujours pas quitté les laboratoires de programmation. Cependant, je te conseille vivement de t'attarder sur les pages du "Japon en direct". Banana San propose, comme à son habitude, des previews des nouveaux jeux de la Playstation, de la Saturn, de la Super Famicom et de la Megadrive. Sacré Banana San! Quant à toi, respire un peu et fais une pause: lis calmement les pages de Consoles+ et tu y trouveras certainement ton bonheur.

MONSIEUR X À LA RECHERCHE D'UN CONSOLES+ PAS LU

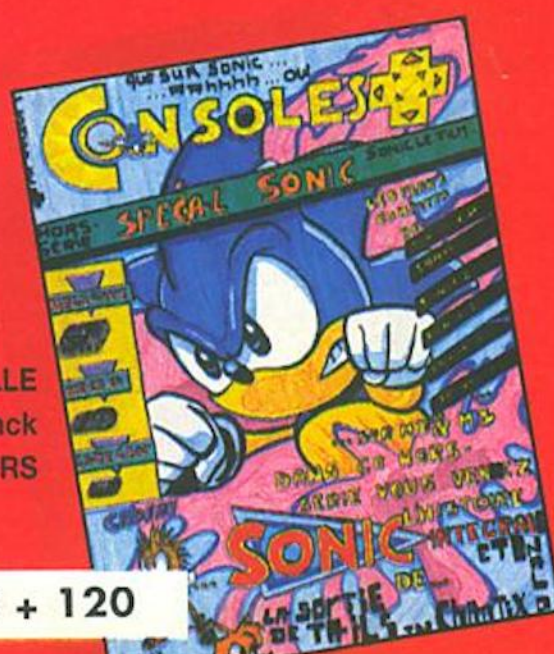
 Ce lecteur, aussi anonyme que fidèle, n'aurait raté qu'un unique numéro de Consoles+ dans sa vie (je vous laisse deviner lequel), et aimerait savoir si les jeux sur la Jaguar CD-Rom seront aussi bons et aussi bien réalisés que les jeux de la Playstation et de la Saturn. Une constatation s'impose: une nouvelle fois, c'est un fidèle qui pose une question particulièrement pertinente...



Un seul mot un seul, mon jeune ami: ne rêvons pas! La Playstation et la Saturn sont deux consoles qui ont été réalisées autour du CD-Rom. Leur architecture interne a donc été optimisée pour que les temps d'accès au CD-Rom soient très rapides. Par ailleurs, ces deux console disposent d'une mémoire interne importante. Ainsi, sur la Playstation par exemple, lorsque l'on joue à Ridge Racer, il est possible de déconnecter le CD-Rom une fois le jeu chargé. La console a tout chargé dans sa mémoire interne, et il n'y a plus de recours au CD-Rom, excepté pour la musique. Ainsi, si tu remplaces le CD-Rom du jeu par un CD audio, tu entendras tes morceaux favoris tout en jouant à ton jeu préféré! La Jaguar, quant à elle, ne dispose pas d'autant de mémoire interne, car la fabrication du lecteur de CD-Rom n'a débuté que fort longtemps après la sortie de la console sur le marché. Un temps d'accès moins rapide est donc prévisible lors du chargement des jeux et de certains niveaux de ces jeux, tout comme la 3DO! L'interactivité risque d'en prendre un sacré coup, c'est Bomboy qui te le dit!

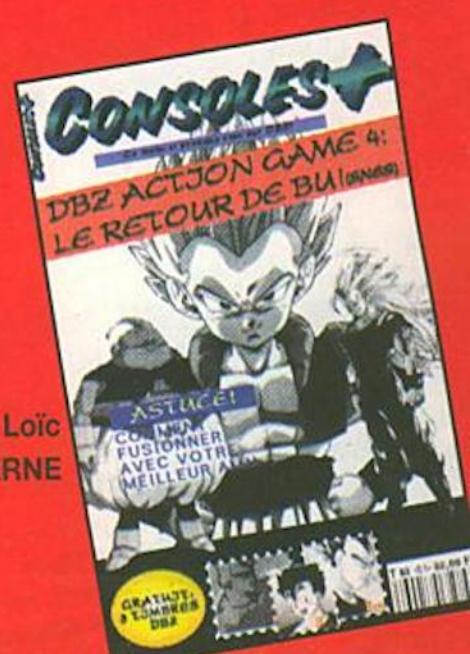
**LAURENT CHAIPATROQUI
NOUS ÉCRIT. ENFIN!**

Q Avant de commencer à répondre à ta question, j'aimerais, mon très cher Laurent, que les choses soient claires entre nous: je souhaite que tu écrives ton nom de famille plus clairement! Comment veux-tu que je fasse des jeux de mots si je n'ai pas ton nom de famille, hein? Tu me fous toute la rubrique "Courrier" en l'air, avec tes âneries! Enfin, j'ai déjà ton prénom. Donc, Laurent, tu souhaites savoir si le fait de faire passer la Super Nintendo française en 60 hertz permet de faire fonctionner tous les jeux en import comme, par exemple, Chrono Trigger?



LECAILLE
Franck
LIMOURS

GOURNAY Thierry
TOULOUSE

PIGUET Loïc
PAYERNE

R

Oui, mon p'tit gars, pas de doute: une Super Nintendo française passée en 60 hertz te permettra de jouer avec les jeux japonais et américains. Le seul

problème, car problème il y a, consiste à enficher les cartouches américaines dans une console française... c'est impossible! A moins de posséder un adaptateur quelconque ou de limer l'entrée cartouche de ta console (ce que je ne te conseille pas). Tu remarqueras aussi, si ta télévision n'est pas compatible NTSC, un flottement, tel un drapeau au vent, de l'image dans l'un des coins de ton écran. Mais ne t'inquiète pas, ce n'est pas sale, heu pardon, ce n'est pas grave: il suffit de repasser ta console en 50 hertz.

OUI, M'SIEUR, C'EST POSSIBLE, OUI, OUI...

Q

Ali la console et les quarante jeux volés nous écrit. Le motif de sa missive? Savoir si, par hasard et inadvertance, Mortal Kombat troisième du nom a quelque chance de voir le jour.

R

Oui, oui Ali, Môôôrtal Kombat III va sortir un jour sur ta console. Et pas plus tard que bientôt: si tout va bien, il devrait sortir sur l'Ultra 64 l'année prochaine. Si, si. Heureux, Ali?

A BAS L'ANONYMAT

Q

Cela devient une mode ou quoi, les gars? C'est nouveau, maintenant on écrit à son Bomboy chéri et on ne signe pas ses lettres?

Si cela continue, je vais aller voir Trollie et Ze Killer et on va vous mettre une grosse

rouste. Un lecteur anonyme me demande si Stunt Race FX vaut le coup comparé à Super Mario Kart?

R

Monsieur, madame, mademoiselle (ou Troll, pour ce que j'en sais), il n'y a pas photo: Stunt Race FX ne fait pas le poids comparé à Super Mario Kart.

Ce dernier est rapide, hyper jouable et super drôle. Stunt Race FX est lent (le mode 2 joueurs est à devenir fou de rage), injouable et... chiant! Désolé, mais c'est le seul mot qui me vient à la bouche. C'est pas joli, je sais, mais c'est comme ça! Si tu dois t'acheter l'un de ces deux jeux, choisis Super Mario Kart: y'a pas de problème, tu vas t'éclater comme une bête.

GOUGETA... JE CHERCHE, ET NE TROUVE PAS

Q

Entre ceux qui ne daignent me donner ni leur nom ni leur prénom et ceux qui signent leur courrier de quelques gribouillis qui ne signifient rien, en tout cas pour moi, je suis mal barré pour faire des jeux de mots! Gougeta, donc, me demande quand va paraître Chrono Trigger en version française et quel sera son prix?

R

Nintendo France semble enfin avoir compris que les jeux de rôles plaisent beaucoup dans l'Hexagone. Après Secret of Mana et Illusion of Gaïa (qui s'appellera Illusion of Time en France), Nintendo devrait normalement adapter Final Fantasy III (qui correspond à l'épisode VI japonais) et Chrono Trigger en version française. Reste maintenant à savoir quand. Secret of Mana et Illusion of Time ont demandé pratiquement un an de travail pour être adaptés. Si l'on s'en tient à ces

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

chiffres, Final Fantasy III et Chrono Trigger devraient voir le jour en France en tout début de l'année 1996, pour la somme d'environ 400 francs. Mais que les aventuriers en herbe se rassurent, il semblerait qu'un nouveau Zelda, certainement intitulé Zelda IV, est prévu pour la fin de l'année. Une information non confirmée, donc à prendre avec des pincettes. Ce ne serait pas génial, ça?

PASCAL DOIT-IL CD À LA TENTATION?

Q

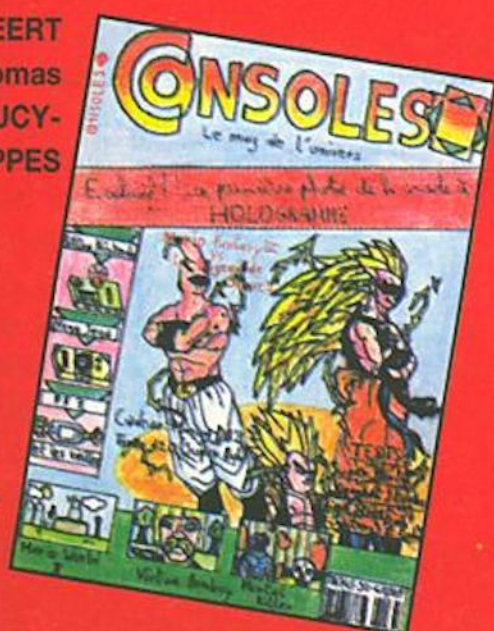
Le petit Pascal, qui habite Saint-Pierre-du-Mont, possède deux consoles: une NES et une Jaguar.

Je ne vous raconte pas la différence de puissance entre ces deux bécasses! Pascal souhaite maintenant faire l'emplette d'un lecteur de CD-Rom pour sa Jaguar. Jeune mais déjà très prudent, il n'hésite pas à demander conseil au meilleur expert sur la place de Paris (moi). Doit-il résister à la tentation?

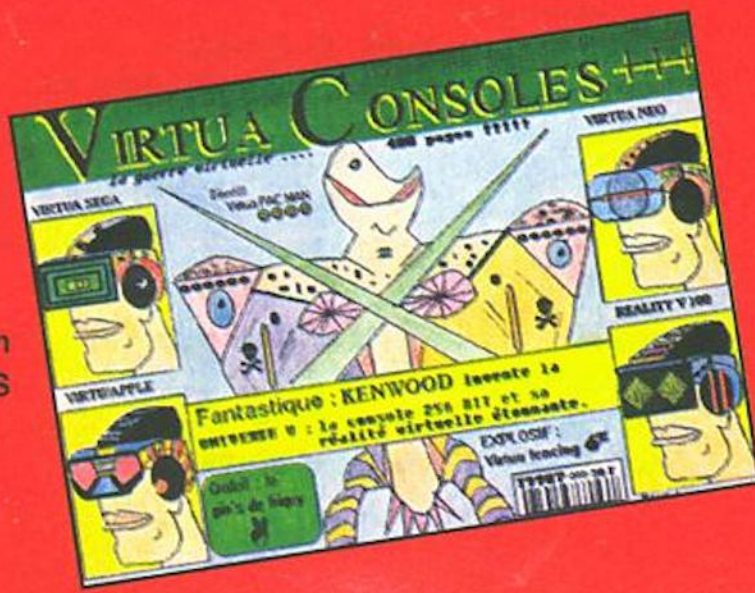
R

Le lecteur de CD-Rom de la Jaguar est a priori un bon investissement... Je dis bien a priori, car si les développeurs sortent autant de jeux sur CD que sur cartouche, ton lecteur de CD-Rom risque fort de devenir un objet d'art dans ton salon! Certes, Atari annonce la sortie prochaine de Dragon's Lair, Battle Morph (la suite de Cyber Morph), Blue Lightning et Creature Shock. Mais ce que signifie "prochaine" pour Atari ne cadre pas toujours avec la définition du dictionnaire... Dans le genre pas pressé, Atari fait parfois fort!

GEERT
Thomas
COUCY-
ES-EPPE



LE BELU Yann
PARIS



Un grand bravo à Cam Phuc Lau, qui remporte l'abonnement du mois après une longue période de silence (on espère que tous ses doigts sont entiers!). Un grand merci à tous et à toutes pour vos œuvres, sur lesquelles, bien sûr, vous n'aurez pas manqué d'apposer votre paraphe ni d'indiquer votre adresse!

TIP SPÉCIAL KILLER

**Pour battre Guile,
mettez-le à genoux,
pincez-lui le nez, et...**



Quand un film marche, on en fait une BD, une série télé, un pastiche érotique, des figurines en toc et plastoc, des cartes à jouer et à redistribuer, des machines à laver linge et méninges, on en fait tout et n'importe quoi, du moment que ça fasse gling-gling... Et, surtout, on en fait des jeux vidéo, le plus souvent des attrape-gogo dont la durée de vie est égale à la période de promo du film. Ça, on a l'habitude: gros musclé, vamp format magazine (et pour cause, elle en sort), scénar' simplifié ou disparu, thème musical repompé, c'est du tout bon pour le jeu vidéo. Le coup du jeu qui devient un film, on ne connaissait pas encore, et malheureusement, va falloir s'y faire... On a eu un "Mario" bizarre et décousu, avec un Denis Hopper un peu largué: un flop. On a eu un "Double Dragon" insipide et inodore: re-flop, tellement qu'il est même pas sorti en France. Et voilà le vieux hit de Capcom, Street Fighter II, dans les salles obscures, avec le désolant, le consternant, l'affligeant Van Damme. Mais non, chuis pas jaloux! Jaloux de quoi? De ses triceps huileux, de son biceps hypertrophié barré d'un drapeau ricain en décalco, comme s'il ressortait à peine de l'enfer viet', tout frais et prêt à recommencer?

Sûrement pas: question muscle, mon index dextre me suffit (vroom! vroom! ça marche tout seul une tronçonneuse) et les drapeaux, c'est pas mon truc. Jaloux de sa tronche de skin décoloré (Dee Jay sait-il nager?), de son bronzage à 1 000 watts? Pas du tout: je suis peut-être le seul, mais j'adore ma tronche.

Le problème de ce type, c'est qu'il a l'air tellement content de lui qu'on a envie de le baffer. Quand il y a trente secondes de dialogue, il s'adresse à son partenaire, avec un petit sourire satisfait qui lui décolle la gencive, comme si l'autre était un sac à merde ("Qu'est-ce que tu me sors, petit rôle, tu vois pas que c'est moi que je suis la star, que c'est moi que je touche le plus, tout simplement parce que je la lève plus haut que toi?"). Le reste du temps, il fait le grand écart, distribue des patates (les bruitages ressemblent à ceux du jeu, trop drôle!) sort vivant (et clean!) d'explosions ravageuses...

Une daube, quoi: un scénar' de jeu vidéo, sept/huit duels vite envoyés, et les bons gagnent à la fin... C'est rigolo de reconnaître telle scène, tel coup spécial, tel personnage, mais basta. Dix francs contre mon testicule gauche que "Mortal Kombat" vaudra pas mieux. Le pire, c'est que j'irai le voir...



VICTORY ZONE - PS-X

Le patchinko nippon, vous connaissez? C'est tout simplement aussi crétin que nos machines à sous, et ça fonctionne à peu près pareil: tu mets 100 yen dans une machine; la machine te refille des petites boules; tu enfiles les petites boules dans la machine; tu tripotes un bouton pour que les petites boules descendent à un certain rythme, dans un certain ordre. La plupart du temps, tu as perdu tes 100 yen, et tu recommences. Tu peux aussi gagner, et alors la machine te donne des jetons. Si tu es un touriste ou un autochtone particulièrement niais, tu échanges tes jetons contre une montre-gadget ou un ours en peluche bouffé aux mites. Sinon, tu te balades dans les bas-fonds de Tokyo, tel Banana en quête d'une geisha, jusqu'à ce que tu tombes sur une échoppe d'un genre particulier: un guichet très étroit ne laisse voir que les mains de l'employé. Mets les jetons dans les mains de l'homme invisible, il te donnera des yen. Tu n'auras pas vu sa tronche, il n'aura pas vu la tienne. Planque tes sous et tire-toi: tout ça est parfaitement illégal. Un jeu de fric, quoi, où beaucoup perdent pas mal, où quelques-uns gagnent beaucoup, où des milliers de Nippons passent des heures, hypnotisés par le mouvement perpétuel d'une poignée de

boules... Un as du marketing, là-bas, gorgé de saké jusqu'à la glotte, a eu une illumination: puisque les Japonais sont assez givrés pour y jouer en arcade, pourquoi n'y joueraient-ils pas sur console? Première idée loufoque - les consoles ne pondent pas de jetons... Et puisque les Occidentaux sont aussi givrés que les Japonais, pourquoi ne pas leur refiler le virus? Deuxième idée loufoque - givrés pour givrés, on préfère toujours l'être à sa manière. Ça s'appelle Victory Zone, c'est sur PS-X, ça a deux zooms et trois rotations, et, bizarrement, ça s'achète...

SERVICES

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.



→ OBJECTIF GAMES

La saga continue!



Comment?

Vous n'avez pas encore de boutique Objectif Games dans votre ville? Vous savez que ça devient rare? Tenez, rien que ce mois-ci, deux nouveaux magasins s'ouvrent à Chalon sur Saône, à Toulouse et bientôt à Belfort! Il est vrai qu'avec une franchise gratuite, sans droits d'entrée ni royalties mensuelles à reverser, les futurs revendeurs d'Objectif Games se jettent à qui mieux mieux dans l'aventure.

La bosse du commerce sans doute. D'ailleurs tous les bossus du genre n'ont qu'à téléphoner au 21 23 46 43 pour se renseigner et bientôt de nouvelles boutiques s'ouvriront aux quatre coins de France (fax: 21 71 27 62). Leur objectif est clair: proposer un très grand nombre de jeux d'occasion sur toutes les consoles (l'achat et l'échange sont aussi de la partie), vous conseiller sur les nouvelles consoles en tant que spécialistes de la Saturn et de la PS-X (4 290F la PS-X garantie un an, version française avec notice en français, prise peritel détachable et un jeu!), sans oublier les micros avec l'ouverture d'une section compatible PC-CD Rom à Arras, Wattrelos et Marseillan. Et si vous voulez gagner des PS-X,

Saturn et 3DO ou dialoguer avec des passionnés, le serveur minitel 36 15 Objectif Games comblera bientôt vos attentes.

Notre objectif: être partout!

Objectif Games - 20, rue d'Autun - 71 100 Chalon sur Saône.
Tel: 85 48 16 40

Objectif Games - 1, Place Dupray - 31 000 Toulouse.
Tel: 61 62 55 66

→ STOP GAMES

Feu vert à l'occasion

Vous économisez vos sous pour les vacances? Et vous voulez aussi plein de jeux pour votre console? Et les mecs, faut pas rêver... à moins de passer nous voir! Nous sommes le filon idéal pour les rêveurs: chez nous vous pouvez réserver, vendre ou acheter des jeux d'occasion sur toutes les consoles à des prix de 30 à 70% moins chers que les jeux neufs! Qui dit mieux? En plus, vous pouvez essayer les jeux avant de les acheter, histoire d'être sûr... Et comme nous tenons à fêter notre première année d'ouverture, une promotion de 10% sur tous les jeux neufs et d'occasion vous est offerte! Dans notre boutique vous attendent aussi la PS-X, la Saturn, la 3DO, la FZ-10 (de Real Panasonic): toutes les meilleures consoles sont là. Et en tant que spécialiste de jeux import, il vous suffit de téléphoner pour trouver votre bonheur. On s'appelle peut être Stop-Games, mais à vrai dire rien ne nous arrête!

Stop-Games - 6, rue d'Arras - 75 005 Paris - Tel: 43 54 41 44
Metro Cardinal Lemoine-Jussieu



29, Rue Gambetta 62000
Arras 21/23/46/43

20, Rue d'Autun 71100
Chalon/Saône 85/48/16/40

4/6, Rue de Noisy 94360
Bry/Marne 47/06/34/13

11, Rue de la Justice 68100
Mulhouse 89/46/48/43

1, Place Dupuy 31000
Toulouse 61/62/55/66

1, Rue de la République
25000 Besançon 81/82/82/23

NEUF - OCCASION - REPRISES A DES PRIX "CANONS"

SUPER NES

DBZ 4 (jap)	499
Donkey kong	399
Demon crest	449
Megaman X2	449
Earthworm J	449
Samurai sp.	449
NBA live 95	449
NBA jam TE	449
Street racer	399
Star wars 3	449
Lion king	449
Front mission	449
Super sf 2	499
Superstar soccer	449
Jordan	449
Mortal K 2	449
Batman	449
Rise of Robots	449
Syndicate	449
Soccer Shootout	449
Autres news	TEL

MEGADRIVE

32X M.K 2	449
32X Doom	349
Lion king	399
Fifa 95	399
Soleil	399
Shining force2	399
Syndicate	399
Flink	399
Pitfall	399
Theme park	399
Animaniacs	399
Street racer	399
True lies	399
Sonic 4	379
Earthworm J.	399
Probotector	399
Dragon	399
X men 2	399
Power drive	399
Bombberman	399
Autres news	TEL

NEO GEO CD

Console 50hz	3290
Console 60hz	3490
AOF 2	399
FF special	399
Sidekicks 3	399
King of F. 94	399
Samurai 2	399
View point	449
Double dragon	399
Last resort	399
Trash rally	399
Aero fighter2	399
Fatal fury 3	449
Bowling	399
Magician Lord	399
Spinmaster	399
Agressor	449
Galaxy fight	449
Puzzle bobble	399
Power spike2	449
Autres news	TEL

PSX

Console	TEL
Ridge racer	TEL
Toshinden	TEL
Tekken	TEL
Jumping	TEL
Vampire	TEL
Philosoma	TEL
Gunners	TEL
Autres news	TEL
SATURN	
Console	TEL
Shinobi	TEL
ASTAL	TEL
Deadalus	TEL
Daytona	TEL
Victory goal	TEL
Autres news	TEL
PC-FX	
Battle heat	599
Autres news	TEL

FRANCHISE GRATUITE OBJECTIF GAMES

Vous souhaitez créer un magasin indépendant avec une enseigne de renom, sans pour autant payer un droit d'entrée exorbitant et des royalties mensuelles. Vous dirigez déjà un magasin et vous desirez augmenter votre chiffre d'affaires sans pour autant perdre votre indépendance. Alors demandez nous, sans aucun engagement de votre part, une documentation à :

OBJECTIF GAMES FRANCHISE
29, rue Gambetta 62000 ARRAS

Partenaires

Wattrelos : 20/02/04/54
Marseillan : 67/01/74/14
Metz : 87/36/83/59

PORT : expédition 48 H.
COLISSIMO 30F/JEU,
50 F / CONSOLE.

REGLEMENT : chèque,
mandat, Carte Bleue,
CRBT : rajouter 30 F



STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez,
vendez,
achetez vos
jeux d'occasion
de 30 à 70 %
moins chers que
les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H 30 À 19H 30

PROMO 10% SUR TOUS LES JEUX

SUPER NINTENDO

NEUF	Bomberman 3	Tel.
	Fatal Fury	Tel.
	Excite Stage	Tel.
	Internal Super Star Soccer	399 F
	Rockman 7	Tel.
	Dragon Ball Z 4 RPG	Tel.
	Chrono Trigger	Tel.
	NBA Jam	Tel.

NEO GEO CD

NEUF	Fatal Fury 3	Tel.
	Side Kick 3	Tel.
	Double Dragon	Tel.
	Puzzle Bubble	Tel.

SATURN

NEUF	Daytona	Tel.
	Astal	Tel.
	Victory Goal	Tel.
	Panzer Dragon	Tel.

PSX

NEUF	Tekken	Tel.
	Gunners Heaven	Tel.
	Gundam	Tel.
	Rule of Reiba	Tel.
	Aqua Notes Holiday	Tel.
	Ace Combat	Tel.
	Hyper Formation Soccer	Tel.
	Filosoma	Tel.
	Ark the Lad	Tel.

Consoles et jeux 3DO, Goodies, Cardass, Jeux NEC, Gameboy,
Game Gear, Mega Drive, Neo Geo cartouches disponibles
Jeux occasion sur toutes les consoles.

K7 VIDEO DBZ de 1 à 12 129F

BON DE COMMANDE à renvoyer à
SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris

Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

Livraison
48h
chrono

PRIX	Nom	Prénom
	Adresse	
 CP/.....	
	Ville.....	Tél
	Règlement : o Chèque Signature :	
	o Mandat-Lettre	
	o CB/.....	
C+44	TOTAL + frais de port	
Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F (+ 10 F en recommandé)		

→ SUPER GAMES

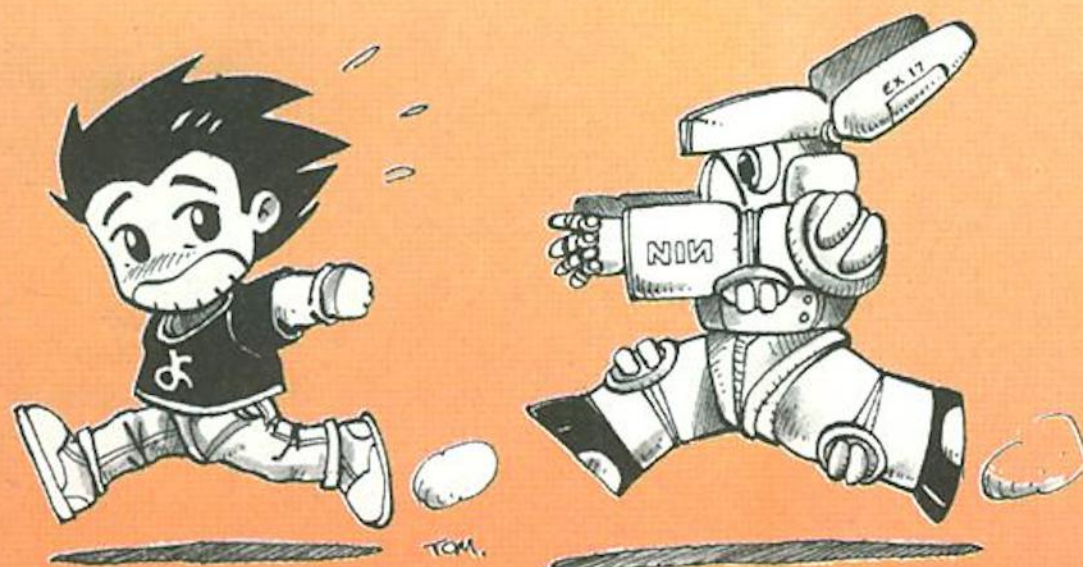
Le plein de super

Ces nouveaux commerçants promettent beaucoup! Avec déjà trois magasins en France à Beziers, St Etienne, Agde et ce mois-ci une nouvelle ouverture à Narbonne, SuperGames s'annonce comme une valeur sûre du jeu vidéo sous toutes ses formes. Chez Alain, Denis et Bruno, vous trouvez des sourires accueillants, toutes les consoles et des jeux à gogo dont toutes les nouveautés sur toutes les machines bien sûr! De la GB à la Saturn en passant par la MD, la SNIN, la 3DO et la PS-X, ils ont tout! Et vous jouerez, pour essayer avant d'acheter, en buvant un petit café, histoire de faire plaisir. Et pour faire passer les crampes, vous allez faire un tour au rayon Goodies!

Chez eux, on est loin de la grande distribution, ce sont des artisans dans le sens noble du terme ce qui ne les empêche pas d'avoir toutes les dernières nouveautés. Grâce à eux, vous entrez dans le rêve des jeux vidéo et des Goodies (c'est beau!) et ils louent même des K7 vidéo!

Si vous voulez entrer dans la famille, la franchise est gratuite pour les futurs revendeurs. Appelez Alain au **67 28 98 57**.

SuperGames - 33, avenue Jean Moulin - 34 500 Béziers



→ INFOGAME ACTION

Toute la Japanimation

"Action!" crie le réalisateur avant de filmer. "Action", crions-nous pour vous déguster toute la Japanimation en direct du Japon! C'est grâce à cette motivation que vous trouvez chez Iga, le spécialiste DBZ à Lyon, des PP, Power Level, Hero Collection, visual, vidéos, posters, mangas, garage en kit "Gokouta" en exclusivité, figurines, classeurs mais aussi Art Books, Bastard, Vidéo Girl... N'hésitez pas à nous contacter pour toute commande spéciale et les "introuvables" qui vous font rêver.

Côté jeux vidéo, nos actions trépidantes nous permettent de vendre de nombreux jeux neufs à des prix sacrifiés à partir de 99F sur Super Nintendo et Megadrive. Nous avons aussi toutes les dernières nouveautés sur PS-X avec bientôt Dragon Ball Z. Appelez-nous pour les meilleurs tarifs, nous proposons actuellement une baisse de prix sur cette console!!! InfoGame Action c'est aussi des jeux vidéo d'occasion et des imports.

l'informatique (jeux PC, Amiga, matériel neuf d'occasion...).

Revendeurs, papeterie, vidéo clubs, contactez-nous si vous désirez revendre Dragon Ball aux meilleurs prix!

InfoGame Action
113, rue Anatole France
69 100 Villeurbanne.
Tel: (16) 78 03 19 36.



LES SPECIALISTES DU JEU VIDEO

SUPERGAMES Béziers
33, av. Jean Moulin - Tél. 67 28 98 57

SUPERGAMES Vidéo Magic Agde
Rés. Phil - Do - 7, rue Chateaudun - Tél. 67 21 07 21

SUPERGAMES St Etienne
11, rue des Creuses - Tél. 77 38 49 81

SUPERGAMES Narbonne : adresse non communiquée

TOUS les GOODIES
Made in Japan!
(DBZ - SAILOR MOON -
YUYU HAKUSHO)

Si vous souhaitez
créer votre
propre magasin
indépendant
et nous rejoindre

Tél. au
67 28 98 57

PSX SONY
NINTENDO
SNK
3 DO
SEGA
CD ROM PC

Nouveau :
Narbonne

NOUVEAU
LOCATION JEUX SEGA

CARTE DE COLLECTION

DBZ : power level 13
DP 23
héro collection 3
SAILOR MOON
MAGIC KNIGHT RAYEARTH
YO YO HAKUSHO
Et autre

MANGA et ANIME COMICS

DBZ : Volume 41 et anciens volumes
VIDEO GIRL AI
OH ! MY GODESS
BASTARD
Et autre.....

GOODIES

FILM DBZ
CIBER CITY
DOMINION
Et autre.....
POSTER
FIGURINE

CONSOLE

INFO
GAME

REVENDEUR
CONTACTEZ-
NOUS!



113, rue Anatole France
69100 VILLEURBANNE
Tél. 78.03.19.36 - Fax. 78.03.19.36

MICRO Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud
75011 PARIS
Tel: 43 38 98 77
Fax: 43 38 12 05
Ouvert du Lundi au Samedi de 9h30 à 19h30 Sans Interruption
Métro Parnassier

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX

3990 Frs
+ 1 Jeu au Choix

Sega SATURN

3990 Frs
+ 1 Jeu au Choix

HI SATURN

Carte VIDEO CD intégrée
Compatible Photo CD
36 MB de mémoire Ram

5690 Frs
+ 1 Jeu au Choix

**Carte VIDEO CD
SATURN**

1690 Frs

Les Avantages de MICRO STEEL

Echanges de jeux PSX et Saturn
150 Frs

Payer Votre PSX ou Votre Saturn
en 5 MOIS
Après acceptation du dossier

Les Accessoires

Pad SATURN
290 Frs

Pad PSX
290 Frs

Pad Arcade Saturn
690 Frs

Pad Arcade PSX
690 Frs

Souris Saturn
290 Frs

Souris PSX
290 Frs

Mémoire Card Saturn
390 Frs

Mémoire Card PSX
249 Frs

Sixtupleur Saturn
350 Frs

Pad Neocom PSX
450 Frs

Cable péritel RGB Saturn
350 Frs

Cable péritel RGB PSX
450 Frs

Volan Saturn
Tel.

ASCII Pad PSX
390 Frs

Les Jeux

Virtua Fighter
Clock Work Knight
Gale Racer
Gotha
Victory Goal
Myst
Daytona USA
Panzer Dragon

Rambo
Virtual Hydlide
Pebble Beach Golf
iit iit iit
Deadalus
Side Pocket 2
Wux Chai Connection
Tama

Astal

Gunnars Heaven

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandes à retourner sur papier libre à :

Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS

Poste 50 F Pour Jeux 70 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR

→ MICROSTEEL

Ca, c'est de la gamme!

Il faut vous l'avouer, on a un petit défaut chez Microsteel... on est impatients! On veut toujours tout, tout de suite! Et le pire c'est qu'on l'a!!! C'est grâce à cette impatience liée à une grande ténacité que vous trouvez tout chez nous: des nouvelles consoles comme la PS-X et la Saturn aux tous derniers jeux et accessoires; du DX266 au tout dernier Pentium... Tout je vous dis! Et si vous avez des questions ludiques ou techniques, pas de problème on saura vous conseiller (nos vendeurs potassent tous les sujets en cours du soir entre une partie de Tekken et de Dark Forces!). Quant au service après-vente, nous nous occupons avec diligence de tous vos petits tracas et nous sommes toujours là à votre disposition si vous branchez votre console sur le grille pains ou si vous avez mis un toast dans le CD Rom dans un moment de délire! Appelez-nous au **43 38 98 77** ou venez nous voir **29, rue Jean-Pierre Timbaud** dans le **11^{ème}** arrondissement. Nos vendeurs passionnés et impatients vous attendent du lundi au samedi de 9h30 à 19h30.



Scoop! Réservez dès aujourd'hui les nouveautés à venir: les premiers seront servis à prix réduits.

Métro République

→ AMIE LE PRO

Fidèle au poste

Reprenez tous en chœur: Joyeux anniversaire! Joyeux anniversaire! Mais j'en vois au fond qui resquillent, qui font semblant de chanter, qui trouvent que c'est la honte! Heureusement, tous ceux qui nous connaissent depuis 10 ans sont fidèles au poste et viennent fêter avec nous ces dix ans de bons et loyaux services. Ces amis malins savent bien qu'à cette occasion, nous faisons des cadeaux! Actuellement nous vous offrons 20% de jeux en plus! C'est à dire que si vous achetez 500F de jeux, vous partirez avec 100F de jeux gratuits en plus! Alors, vous chantez maintenant à ce que je vois! (faites gaffe aux canettes lancées par les voisins mécontents...) Vu votre voix, venez plutôt nous voir dans nos 250m2 de magasin et vous pourrez apprécier l'étendue de notre gamme: outre notre espace dédié aux ordinateurs familiaux type Atari et Amiga, nous avons également un espace Home PC où vous construirez votre ordinateur comme un mécano et un espace consoles où tous les derniers produits sont en vente (PS-X, Saturn, 3DO...). Tous ces lieux sont assortis d'un large choix de jeux neufs et d'occasion. Amie maîtrisant lui-même le service après-vente vous offre deux ans de garantie sur les PC et les consoles. Et ce n'est pas tout! Nous rachetons et échangeons aussi vos jeux et consoles aux meilleures conditions. Pourquoi chercher ailleurs que chez un fidèle "Amie" présent depuis 10 ans maintenant?

Amie le Pro - 11, Bd Voltaire
75 011 Paris - Tel: 43 57 48 20
Métro République



AMIE LE PRO. 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

NEUF OCCASIONS

**CONSOLE PSX
SATURN 3DO
GARANTIE
2 ANS
+ 3 ECHANGES
GRATUITS**

**ACHETEZ
500 F**
de jeux d'occasion



**GAGNEZ
1 JEU
GRATUIT**
dans la colonne 100 F

ECHANGEZ : ajouter 50 pour 1 jeu de même valeur

NINTENDO

CHRONO TIGER (JAP) 549 F
DRAGON BALL Z 490 F
FATAL FURY SPECIAL 429 F
FIRE MAN 449 F
ILLUSION OF GAYA 449 F
INTERNATIONAL SOCCER 399 F
NBA JAM II 449 F
SECRET OF MANA 449 F
SOULBLAZER 449 F
TEKKEN DOCTEUR MARIO 399 F

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER 399 F
ASTERIX II 399 F
BATMAN ROBIN 399 F
LEGEND OF THOR 399 F
NBA JAM II 449 F
RISTAR 399 F
ROAD RASH III 399 F
SAMOURAI SHODOWN 399 F
STREET RACER 399 F
WARLOCK 399 F

**SATURN
+ 1 jeu 3990 F**

MANETTE 329 F
ASTAL 499 F
CLOCK WORK NIGHT 375 F
DAYTONA 499 F
GOTHA 549 F
PANZER DRAGON 499 F
SHINOBIE 499 F
VIRTUA RACING 499 F

**PSX
+ 1 jeu 3990 F**

**MANETTE 329 F
MEMORY
CARD 249 F**
ARC THE LAD 375 F
BOXER'S ROAD 375 F
GUNNERS HEAVEN 375 F
KILEAK THE BLOOD 549 F
STARBLADE 575 F
TEKKEN 575 F
TOSHINDEN 549 F

3DO

FLASHBACK 349 F
GEX 399 F
IMMERCENARY 399 F
MAD DOG II 399 F
MYST 399 F
RETURN FIRE 369 F
THEME PARK 375 F

LES REPRISES D'AMIE

**AMIE
RACHETE AU
COMPTANT :**

ORDINATEURS - CONSOLES

PERIPHERIQUES

CARTOUCHES - LOGICIELS

JEUX - UTILITAIRES

**NOMBREUSES FORMULES
D'ECHANGE SUR
CARTOUCHES MEGA-
DRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET
VENDEZ VOS
ORDINATEURS,
CONSOLES, JEUX !**

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Ma console
Tous nos prix sont TTC
les promotions ne sont pas cumulables.

☐ J'achète ☐ J'échange
Noircissez ● le jeu que vous désirez
Noircissez ● le jeu que vous donnez
Mettre une croix X pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste,
nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration : / /
Date Signature

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 490 F

100 F
BOXING LEGEND
EDF
EEK THE CATS
FACE BALL 2000
FIRST SAMOURAI
GEORGE FOREMAN
JAMES BOND JUNIOR
MAGICAL QUEST (JAP)
PARODIUS (JAP)
PIT FIGHTER
PILOT WINGS
STAR WARS
STREET FIGHTER
WORLD LEAGUE BASKET

150 F
ADAM'S FAMILY II
ALIEN III
BALL-Z
COOL SPOT
FATAL FURY
GODS
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT
OUT OF THIS WORLD
SOCCER KID
SPIDER MAN X-MEN
STAR WARS
STREET FIGHTER TURBO
TINY TOONS

200 F
BUBSY
CHOPPLIFFER III
CYBERNATOR
EQUINOX
FLASHBACK
LEGEND
MR NUTZ
NBA SHOW DOWN
ROGER RABBIT
SUPER DANY
SKY BLAZER
TECHNO NBA
YOUNG MERLIN
ZELDA III

250 F
DRAGON
EMPIRE STRIKE BACK
GEOMON FIGHT II
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK II
JORDAN ADVENTURE
KIO CLOWN
LES SCHTROUMPS
LOST VICKING
MICKEY CIRCUS
PAGE MASTER
ROCK'N ROLL RACING
SECRET OF MANA (US)

300 F
BLACK THORNES
DONKEY KONG
EARTH WORM JIM
FIFA SOCCER
FORMATION SOCCER 94
INDIANA JONES
INDY CAR
MEGAMAN X
MORTAL KOMBAT II
NBA LIVES 95
NHL 94
ROI LION
SPARSTER
STREET RACER

350 F
BATMAN & ROBIN
DEMON'S CREST
DRAGON BALL Z III
FATAL FURY SPECIAL
FIRE MAN
INTERNATIONAL SUPER STAR
NBA JAM II
PAC IN TIME
PUNCH OUT
RETURN OF JEDI
SECRET OF MANA
SOULBLAZER
SUPER STREET FIGHTER II
WARLOCK

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F
ALIEN STORM
BONAZA BROS
CALIFORNIA GAMES
CYBORG JUSTICE
FINAL ZONE
KIO CHAMELEON
MIKE DIKTA
STRIDER
SUPER THUNDER BLADE
SUPER HYDLIDE
SHADOW OF THE BEAST
TECHNO CUP
ZANY GOLF

100 F
CORPORATION
CRASH DEANNIES
DAVID CUP
DRACULA
FANTASIA
FATAL REWIND
GOLDEN AXE II
GREEN DOG
JOES MONTANA II
KICK OFF
STREET SMART
SPEED BALL II
TAZMANIA

150 F
ANOTHER WORLD
ATOMIC RUNNER
BUBSY
COOL SPOT
F22
LHX ATTACK CHOPPER
MEGAMOMANIA
MORTAL KOMBAT
POWER MONGER
PUGSY
ROLLING THUNDER II
SONIC II
TERMINATOR ULTIMATE SOCCER

NEO GEO CD (garantie 6 mois) 2490 F

190 F
ALLADIN
ECCO DOLPHIN
ETERNAL CHAMPION
FIFA SOCCER
FLASH BACK
PINK PANTHERE
RISE OF THE ROBOT
ROCKETKNIGHT
SHAO FU
SHINOBIE III
STREET FIGHTER II
TINY TOONS
TORTUE FIGHTER
WINTER OLYMPIQUE

250 F
AERO ACROBAT
BLOOD SHOT
BUBBA & STICK
IMG TENNIS
LANDSTALKER
NBA JAM
MEGA SWIV
MICKEY MANIA
ROI LION
SPASTER
TAZMANIA II
YOGI BEAR

300 F
ATPS TENNIS
BONKERS
EARTH WARM JIM
ECCO II
FIFA 95
LES SCHTROUMPS
LEMMINGS II
MORTAL KOMBAT II
POWER DRIVE
SOLEIL
STARGATE
STRIKER

NEO GEO (garantie 6 mois) 890 F

190 F
BLUE'S JOURNEY
CIBER LIPS
FATAL FURY
NAM 1975
WORLD HEROES

350 F
3 COUNT BOUNT
BASE BALL 2020
BASE BALL STAR I
EIGHT MAN
SOCCER BRAWL

690 F
AGRESSOR OF DARK KOMBAT
ART OF FIGHTING II
SAMOURAI SHODOWN
SUPER SIDE KICK II
WORLD HEROES II IET

3 DO (garantie 6 mois) 2190 F

190 F
NIGHTTRAP
REBEL ASSAULT
SLAYER
SUPREME WARRIOR
THE HORDE

250 F
CRIME PATROL
FIFA SOCCER
HOME ALONE
QUARANTINE
THEME PARK

300 F
DEMOLITION MAN
NEED FOR SPEED
ROAD RASH
SAMOURAI SHODOWN
SUPER STREET FIGHTER

SATURN

299 F
CLOCK WORK NIGHT
GALE RACER

349 F
VIRTUA FIGHTER
MYST

399 F
PANZER DRAGON
DAYTONA

PSX

299 F
CYBER STEEL
SPACE GRIFFON
MOTOR TOONS

349 F
RIDGE RACER
COSMIC RACE
PARODIUS

399 F
KILEAK THE BLOOD
TOSHINDEN
RAIDEN II

→ KATANA

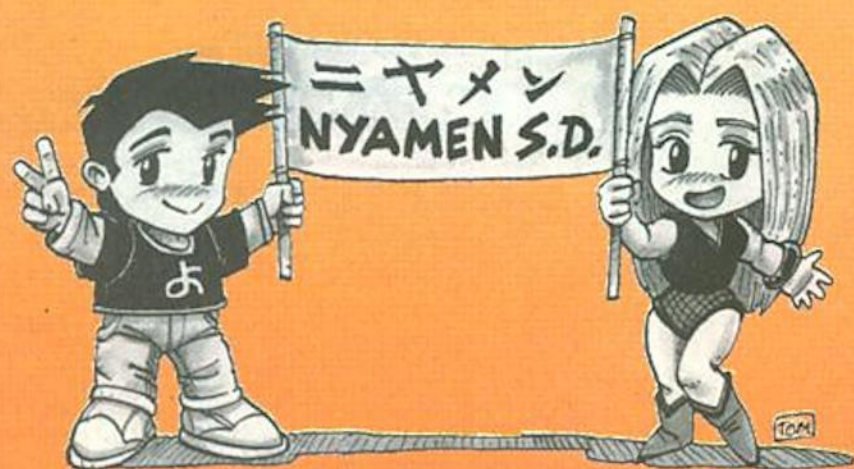
Milite contre l'arnaque

Ecoutez joueurs passionnés, la chanson de Katana qui clame haut et fort sa probité: nous ne sommes pas là pour vous vendre des cacahuètes ou des tomates ni des produits sous-traités en direct de Honk Kong! Nous ne sommes pas là pour vous arnaquer mais pour vous conseiller selon vos besoins et vos envies vers des produits de qualité vendus aux meilleurs prix. Car nous aussi nous sommes des passionnés et à votre place on n'aimerait pas non plus se faire arnaquer, na! En tant que "fondus" de jeux vidéo et de Japanimation, nous essayons toujours de trouver des produits originaux et recherchés comme les plus beaux Art Books (SNK World par exemple), des répliques plastiques très convaincantes made in Japan de Guns à billes, de nouvelles cartes, des OAV originaux, mais aussi tous les derniers hits pour vos consoles, les consoles qui vont avec tant qu'on y est (officielles ou en import) et des centaines de magazines étrangers dédiés aux jeux... Que votre passion soit les jeux vidéo ou la Japanimation, nous sommes les spécialistes des deux! Et nous ne nous arrêtons pas seulement à DBZ et Sailormoon, on en vend car il faut bien manger (...) mais il n'y a pas qu'eux qui méritent d'être connus et heureusement nous connaissons tous les autres! N'hésitez pas à faire des réservations à l'avance sur les nouveautés en jeux ou mangas, vous ne serez pas oubliés. Alors à très bientôt...

Catalogue en couleurs gratuit sur demande au **40 34 59 31**.

Katana - 7, rue Mathis. 75 019 Paris.

Ouvert tous les jours de 9h à 19h30 et même le dimanche de 10h à 14h!



Tu veux en **savoir plus,**
épater tes copains?

Tiens-toi au courant des dernières
nouveautés Jeux,
Consoles, Mangas,

sur le
3615
CONSOLESPLUS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(OÙ A NOTRE ADRESSE...)

JEUX VIDEO

TOUTES LES NEW DIRECT

PSX

DARKSTALKER - ARC THE LAD
GUNNERS HEAVEN - RAYMAN
etc... (à partir de 550 frs)

SATURN

SHINOBI - VIRTUA RACING
ASTAL - ETC... (à partir de 449 frs)

NEO-GEO CD (& cart...)

FATAL FURY 3 - PALSTAR - SIDEKICKS 3 - DOUBLE DRAGON
PUZZLE BUBBLE - etc... (à partir de 349 frs)

ED' AUTRE SUR 3DO-JAGUAR-PC FX-S.Nin-MD...

ACCESSOIRES

JOYPAD TTES CONSOLES - ACTION REPLAY PSX - VOLANT
SATURN (env-600 frs) - CABLE POUR MONITEUR AMSTRAD (140frs)

JAPANIME

CATALOGUE GRATUIT
JEUX VIDEO - JAPANIMATION

K7 OAV V.fr: LODOSS 4 - RANMA 1/2 vol 2 - KOJIRO - IRIA
UROTSUKIDOJI 2 - CYBER CITY 3 - MEGALOPOLIS etc...

K7 OAV PAL ANGL - OAV PAL JAP (ep. DBZ - DNA2 - JOJO
FATAL FURY - VIDEO GIRL - LA BLUE GIRL etc...

MANGA jap: KAZE - PLASTIC LITTLE - FATAL FURY etc...

MANGAS vf: DRAGON BALL vol 14 - VIDEO GIRL vol 7 ect ...

ART BOOK - FIGURINES - GOODIES (toutes series) - GUNS (répliques)

COMMANDE - RESERVE - CONTACT au: **40 34 59 31**

7 Rue mathis 75019 PARIS Tel: 40 34 59 31

→ DIFINTEL MICRO

Demandez leur la lune!

Ce n'est plus la peine d'errer comme une âme en peine à recherche des produits et des meilleurs prix: il vous suffit de vous adresser à la boutique Difintel la plus proche! Que vous soyez fan de jeux vidéo, de micros, de Japanimation, de musique ou de film (...), notre but est de vous satisfaire dans tous ces domaines. De consoles de jeu des plus simples (NES, GB...) aux plus évoluées telles que la PS-X, du jeu CD-Rom au PC Multimédia, de la carte Drag au collector Macross, Difintel Micro a tout testé pour vous! Et vous n'avez aucune attente à craindre car les boutiques ont toutes les dernières nouveautés en même temps que les USA et le Japon, et à de très bon prix! Un vaste catalogue de produits d'occasion et une multitude de produits très spécialisés sont aussi au programme de nos services. Notre secret est simple: nous sommes 18 à nous être regroupés autour d'une centrale d'achat qui se démène pour trouver tout ce que vous désirez et qui négocie les meilleurs prix. Bien sûr, le service après vente n'est pas oublié pour vos consoles et vos PC: une carte club vous permet entre autres intérêts de bénéficier de remises supplémentaires. Pas de doute, Difintel c'est cool! Que les malchanceux qui habitent loin d'une de nos boutiques se rassurent car nombreux sont les candidats qui veulent rejoindre l'équipe: demain les enseignes Difintel seront partout! Au fait, si vous voulez ouvrir votre boutique et garder le sourire lorsque vos chers clients vous demanderont le dernier volume de Dragon Ball le jour de sa sortie au Japon (gloup!), n'hésitez pas à appeler le **42 77 91 84**: Difintel Micro a la solution!

Nous sommes déjà présents à Dijon, Evreux, Mantes, Paris, Pau, Rouen, Chantilly (...). Déjà plus de 20 boutiques! Et prochainement à Grenoble, Pontoise, Sarcelles...



Difintel-Micro

Unique en France

X-MEN



Toutes les figurines X-MEN



DBZ

BEST
SAINT SEYA



KEN



NEWS
SATURN PSX



POUR LES
COLLECTIONNEURS



Et de nombreux autres articles ! Jeux vidéo Multimédia Japanimation

N'hésitez plus, venez nous rejoindre dans notre magasin le plus proche !

Chantilly : 101 rue du Connétable.....	44.21.25.12
Chelles : 11 avenue du Maréchal Foch	64.21.55.44
Dijon : C.Cial Fontaine d'Ouches	80.42.82.67
Evreux : C.Cial du Parvis - rue F. Roosevelt.....	32.62.54.09
Fontenay aux Roses : 91 rue Boucicaut	47.02.54.56
Le Creusot : 29 rue du Général Leclerc	85.55.08.02
Livry Gargan : Cité César Collaveri	43.51.03.54
Mandelieu : 154 avenue de Canne.....	93.93.54.33
Mantes : 4 rue Cadotte - Espace Corot	34.97.52.20
Paris 3e : 64 rue de Turbigo.....	42.77.91.32

Paris 15e : 215 rue de Vaugirard.....	45.66.88.88
Paris 17e : 60 rue Guy Moquet.....	44.85.73.89
Paris 19e : 64 rue de Meaux	42 02 08 08
Pau : 13 rue Latapie	59.82.82.40
Poissy : 11 rue Jean Claude Mary.....	30.65.79.61
Pontoise : 17 rue de l'Hôtel de Ville	39 75 17 61
Rouen : 174 rue Eau de Robec.....	35.71.45.45
St Maur des Fossés : 5 avenue Pont de Créteil	48.86.55.32
Sartroville : 8 avenue Jean Jaurès	39.13.98.21
Nouvelles boutiques : Champigny, Montreuil, Sarcelles, Beauvais, Nice, Dragignan	

Direction achats (1) 42.77.91.84

Photos non contractuelles - Les logos et produits cités dans cette page sont des marques déposées

CONSOLES +

9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Tél. : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)
Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot, Véronique Boissarie, Bomboy, François Gamier, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Chef de publicité
Stéphanie Bonnard (2201)
Fax : 46 62 25 81.

O.P. MEDIA/Janine Hillion
Service Opérations Spéciales
Tél. : 46 62 24 20.

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Marketing
Responsable : Marlène Reux
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Jean-Marie Simon

Contrôleur de gestion
Christel Marjotte

Responsable informatique éditoriale
Jérôme Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Siège social : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :
Christopher Llewellyn

Éditeur :
Vincent Cousin
Numéro de commission paritaire : 73201

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Christopher Llewellyn
Dépôt légal : 2° trimestre 1995
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte une double page de couverture (Nintendo) et un supplément gratuit, Consoles +, sous blister.
Ce supplément gratuit à Consoles + 44 ne peut être vendu séparément.

Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 CONSOLESPLUS

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds SFC + 8 jx + AD 29 + 2 man. px : 2 000 F à déb. Simon VIGOT, 2, rue de l'Air Marin, 17139 Dompierre-sur-Mer.

Vds SFC + 5 man. (2 infra-rouge) + 3 Adp + 8 jx (SFII + Aladdin) px : 1 400 F. Simon BREUVART, 1147, rue du Halage, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.38.52

Vds Snin : 400 F, 9 jx de 100 à 300 F, 2 man. SF : 150 F. Maxime HENRION, 203, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.49.17.94

Vds Snin + 2 man. + 110 jx (STF 2-Erth Jim-Sof Mana Mickey Mania) px : 2 500 F. Yannick BUCHET, 13, square Charlotte Corday, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.61.66.32

Vds 17 jx SFC de 150 à 250 F. Anthony COGLIAN-DRO, 40, rue de Lille, 59223 Roncq. Tél. : 20.03.20.82 (ap. 18 h)

Vds Astérix 200 F, Cobaye 250 F Turtles in Time px : 200 F. Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.19.23

Vds S. nin + 9 jx + 3 man. + revues tbe px : 1 500 F. Gilles GAULIER, rue Erasme-Guichet, 13220 Chateaufort-les-Martignes. Tél. : 42.76.17.58

Vds : S. Metroid, Earthworm Jim, Legend, Aladdin... px : 200 F pce. Nicolas BAOUSSA, 27, bd Villette, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.85.28

Vds SN 50/60 HZ + Arp. 2 + 2 man. + 1 turbo + 9 jx (tbe) px : 2 500 F. Clément CRETIN, 3, rond Point du Chapiot, 38690 Le Grand-Lemps. Tél. : 76.55.50.37

Vds 5 jx Snin (MK II...) px : 1 000 F. Fabrice CHAOUÏ, 21, rue Coll, 33130 Begles. Tél. : 56.85.69.09 ap. 18 h

Vds SN + 8 jx : Donkey, DBZ 2, SF 2T, Zelda 3 + Demult. + 2 mn. px : 2 000 F. Florent RIMBAUD, 15, av. du Lapin Blanc, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.13.62

Vds Snin + 2 Pads + 12 jx (DBZ 2, M. Kart, Zelda, Axel...) px : 2 100 F. Frédéric DEKEYSER, La Roseraie, bât. : 4, esc. J, 77220 Gretz. Tél. : (16-1) 64.25.45.76

Vds Snin px : 590 F vds Breath of Fire 2 px : 490 F. Raphaël LANTERI, 56, rue des Sarments, 95490 Vaureal. Tél. : (16-1) 34.21.00.57

Vds Snin + 7 jx (Super SFII, Mario Kart, DBZ 2 Mario Allstar...) px : 1 200 F. Quentin RICHARD, 32, rue Louis Delos, 59700 Marquise-Barœuil. Tél. : 20.74.97.02

Vds Snin + 7 jx px : 1 500 F à déb. Vds nbx jx MD (M. Machine). Fabien LORENZINI, 15, rue Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70

Vds Snin + MK II + Mickey + Bob + Batman 2 + Star + Man px : 1 000 F. Alexandre SELLEM, 19, av. du Dr. Arnold Netter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.01.28

Vds SN + 5 jx 1 300 F. MD + 2 jx + livre 650 F. Christophe BRANDY, 18, bd la Boissière, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.57.99.73

Vds jx 200 F SF 2 T, Parodius, Tortug-Ninja, Prosector, Mario. Thibaut STIEVENART, 2, rue Renoir, 62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.04.49.94

Vds, éch. jx Snin et Snin. Ach. Final Fantasy Legend GB. Emmanuel LEPAVE, Menez-Tropic, 29140 St-Yvi. Tél. : 98.94.70.94

Vds Mario World : 130 F, Dragons Lair et Another World : 130 F. Nicolas PEDERSEN, 58, av. de l'Aqueduc, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.46.17

Vds, éch. jx. David SALDANHA, 22, av. de la République, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.82.24.69

Vds S. Nin. + 7 jx px : 1 000 F. Vds MD + 7 jx px : 1 000 F. Emmanuel DINNAT, 16, rue André Messager, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.48.22

Vds Snin + Mario all Star px : 400 F. Régis RICHARD, 38, av. du Président Roosevelt, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.08.44.68

Vds jx : Street Racer, S. Pinball, Donkey Kong, Country etc... Maxime RIVIERE, 21, rue du Bal, 1200 Rodez. Tél. : 65.68.78.01

Vds Snin + 2 man. + adapt. + 14 jx + Ninscope px : 2 500 F. Rémi ASSIR, 15, rue Eugène Delacroix, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.56.87

Vds Snin + 2 jx + adapt. US/Jap + man. turbo px : 650 F. Ouali AKROUR, 28, rue Robert Marzi, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.29.55

Vds jx Snin 200 F pce. Catherine GUIRAUD, bât. C 26, rés. Les Coteaux, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.73.59

Vds Snin + 4 man. + 18 jx px : 5 500 F à déb. Christophe PINARD, 3, rue Pierre Bonnard, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.05.03

Vds jx Snin : DBZ, Tiny Toons, Mr. Nutz, Schtromps, Masta 200 F pce. José ROSITANO, 160, bd de Lattre de Tassigny, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.61.77

Vds Mortal Kombat (V. Franç.). Julien DAVID, 70, rue des Poilus, 06140 Vence. Tél. : 93.24.27.07

Vds ou éch. jx Snin de 150 à 300 F (SBM 2, MPT, SN WS, S. Probotector, S. Fox). Saly TOUN, 76, rue de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.26.49

Vds jx Snin 250 F pce (Axelay, R-Type, Dracula Ffight 2 Golf). Maxime BERRUEE, 78, bld Exelmans, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.94.36

Vds Snin + 7 jx + 4 man. px : 1 800 F. Chi Minh HUYNH, 11 B, rue Jean Mihe, 54100 Nancy. Tél. : 83.98.59.83

Vds 10 jx Snin (Mario Kart, Starwing Street F.) etc. Laurent COURTAUD, 13, rue de Romesnil, 95300 Livilliers. Tél. : (16-1) 34.66.91.17

Vds jx (Lagoon, FFMQL, 7 S. Young M. Another W. Equinox, J.P.). Sébastien MONREAL, Kerguionnet, 56110 Gourin. Tél. : 97.23.62.83

Vds Snin + Scope + 2 man. + 6 jx (DK Country, SF2 turbo...) px : 2 000 F. Mathieu ROUSSET, 29, rue de la Gabardière, 44400 Réze. Tél. : 40.75.50.54

Vds RR/Racing px : 300 F FF Spécial px : 400 F A.O. Fighting : 250 F. Daniel AFONSO, 73, rue Riquet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.59.41

Vds Donkey Kong, Street Racer et Earthworm Jim + SN. Francis POINGT, Challans, 85000 Vendée. Tél. : 51.35.19.55

Vds Daffy Duck the Marvin Mission (215 F) F-Zéro px : 130 F. Damien CESCO, 28, rue Poincaré, 57600 Morsbach. Tél. : 87.85.88.98

Vds ou éch. sur Snin A. World 190 F Magical Quest, Aladdin px : 240 F. Jonathan MAZO, 29, rue Robert Bonnard, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.15.49

Vds jx Cool Spot px : 250 F Stroumfs px : 350 F ou 550 F les 2. Lionel MOUSSEAU, 206, cap des Hauts-de-Monté Carlo, 06320 La Turbie. Tél. : 93.41.18.32

Vds jx Snin de 200 à 300 F Earthworm Jim, Roi Lion, etc... Hamid KAOUJ, 28, rue Havy, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.22.43.65

Vds SN + 2 MS + 6 jx (SSF 20 F1 Pole. Mario Kart Mario) + adapt. 60 HZ 1 700 F. Gérald MORNET, 3 ter, rue d'Auffargis, 78690 Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.46.42.53

Vds Snin + 2 jx : S. Marioworld + S. Tennis px : 400 F. Mathieu VILLATTE, 9, rue le Corbusier, 13050 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.54.89

Vds Snin + 2 man. + Donkey Kong et 4 jx px : 1 500 F. Pierre LAPORTE, 1, les Chagnerasses, 33570 Les Artigues-de-Lussac. Tél. : 57.24.32.55

Vds jx Snin de 100 à 200 F pce. Wilfried THIBAUD, 53, rue Traversière, Labonne, 16000 Angoulême. Tél. : 45.68.70.66

Vds Snin + 3 jx + AD 29 px : 1 100 F. Sébastien PERIAG, 7, bd de la Madeleine, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.61.73.99

Vds jx Snin : Super Street Fighter 2, Turbo px : 50 F. Sébastien RAJIGNE, 19, rue Laurence Caroline, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 47.71.07.94

Vds Snin + 7 jx px : 1 500 F ou + 12 jx px : 2 000 F. Fabien LECLERE, 17, place de la Laiterie, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.27.57

Vds DBZ 2, Tiny Toon, Joe et Mac, Rival Turt. 150 à 350 F. Yoan MOURET, 14, av. Edouard Michelin, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.39.21.23

Vds Snin + 2 man. + adapt. + 4 man. + 7 jx (NBA, SF 2 T, MK, F1 PP2) px : 1 400 F. Jérôme DES-CAMPS, 49 bis, rue du Bois de Boulogne, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.22.84.76

Vds Snin + Kit 60 Hz + jx à prix sacrifiés. Guillaume VIALON, 7, rue Hector Berlioz, 69009 Lyon. Tél. : 78.43.42.56

Vds Snin + 9 jx + 3 man. + 2 adapt. 60 Hz (DK-MK1-DB 23 etc.) px : 3 500 F. Geoffrey DES-GASE, 8, rue du Bihen, 62180 Verton. Tél. : 21.84.00.19

Vds Snin + 5 jx + 2 man. + adapt. (Aladdin + Donkey Kong...) px : 1 000 F. Aymeric REPUS-SARD, Cité Genin, bât. D 1, Fort Blanc, 83200 Toulon. Tél. : 94.62.34.94 ap. 18 h

MEGADRIVE

Vds World Cup IT, California, Kid Cham : 170 F pce port compris. Olivier JANNOT, 24, rue du Rouge Poirier, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : 29.39.29.69

Vds MD + 1 jeu 450 F, Méga CD + 1 jeu 800 F ou + 4 jx 1 300 F. Vincent COMBEAU, 61, rue des Pleiades, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.72.93

Vds MD 50-60 HZ + 2 man. + 11 jx (Shining F. Lands) px : 1 500 F. Niken SARHADIAN, 138, av. Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.48.02.49

Vds MD + 13 jx (S & K, SF2, Aladdin, Flashback) Sébastien WANNYN, Collège Lavoisier, rue Vallant, 59130 Lambersart.

Vds MD + 2 man. infra R. + 9 jx (Sonic 3, MK, F1...) px à déb. Cyrille LALLEMENT, 7, rue Victor Hugo, 60600 Clermont. Tél. : 44.50.36.94

Vds MD + 6 jx : 1 200 F. Vds Méga-CD + 5 jx px : 1 500 F. Antoine BIAUSQUE, 19, rue de la Basselière, 59120 Loos. Tél. : 20.07.88.62

Vds jx MD : MK, Land, Tiny T. px : 150 F pce, Micron M., Ecco px : 220 F pce. Arnaud LE BOUCHER, 121, rue Jean-Jaurès, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.34.70 (ap. 18 h 30)

Vds jx MD : Virtua, Nba, SSF 2, SF 2 Fifa, etc. p. 150 à 200 F. Cédric CAUMONT, 2, rue Jolimont, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.63.77

Vds MD + 8 jx + 2 Pad + adapt. px : 950 F tbe Vincent SCHAPMAN, 91, rue Jean Jaurès, 95400 Arnouville-les-Gonnesse. Tél. : (16-1) 39.87.27.8 (ap. 18 h)

Vds ou éch. MD, MCD, Snin. Philippe OSTALZ, 22, rue Jules Ferry, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.48.28

Vds MD + 6 jx + 2 man. (Fifa 95, DBZ etc.) tbe px : 1 000 F. Grégory AUBRY, 56 bis, rue St-Huber, 91390 Morsang-sur-Orge.

Vds MD + 3 Pad + 18 jx px : 2 800 F. Frédéric PETIOT, 2, allée de Porquerolles, 77176 Savignyle-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.11.32

Vds MD + 14 jx (Fifa 95, Nba Jam, S. Strike, SF 2 Flashback, Road Rash. 2. Px : 2 000 F. Sylvain CRESSON, 153, av. du Maréchal Leclerc, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.82.48

Vds MD + 2 man. + 8 jx MK, S. of Rage II, etc. adapt. Jap. px : 1 300 F. Frédéric CHAMBAT, A Chassignol, 01480 Fareins. Tél. : 74.67.94.07

Vds MD + 2 man. (6 boutons) + cadeaux. Nicolas DUPONT, 118, rés. Guy Mollet, 59221 Bauvin. Tél. : 20.85.65.24

Vds MD + 2 man. 6 boutons + 11 jx (Fifa, Sonic Menacer). Arnaud DESQUIENS, 168, rue Raymond Derain, 59700 Marquise-Barœuil. Tél. : 20.72.81.78

Vds MD + 2 Pads, infra rouge turbo + 12 jx (Sonic 3, Aladdin, ZMF...) Benjamin MATAGON, 17, rue de l'Orge, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.60.27

Vds sur MD 32 X Doom 300 F ou éch. contre St Wars 32 X. Laurent-David GAVARRO, L'île Vert 24, allée des Églantiers, 06580 Valbonne. Tél. : 92.94.01.15

Vds MD + 2 jx + 2 man. px : 700 F à déb. Jérôme RUCKEBUCH, 4, allée des Castors, 59170 Croix. Tél. : 20.89.08.85

Vds MD + 10 jx (DBZ, Aladdin etc...) px : 2 700 F. Ludovic DUGENY, 5, allée Salvador Allend, 78990 Elancourt.

Vds sur MD Skitchin, px : 300 F, PSG Football px : 250 F. Karim BELAID, 1, rue de la République, 78920 Ecqueville. Tél. : (16-1) 34.75.92.69



SCORE GAMES



ADDAMS FAMILY VALUES
SNIN TEL



TOULOUSE
14 rue Temponière
(angle 1 Temponière)
60200 COMPIEGNE
61 21 62 16

**VENTE PAR
CORRESPONDANT**
46 rue des Fossés St Bern
75005 PARIS
(1) 43 290 290

NOUVEAU

**CATALOGUE
64 PAGES
GRATUIT**

TELEPHONEZ
36 685 68

De province, composez
directement le numéro sans faire

**LIVRAISON
CHRONOPOST
24 HEURES !**

NOUVEAU !

COMMANDEZ, C'EST GAGNÉ !

100 FRANCS D'ACHAT = 100 POINTS SCORE GAMES
Le chiffre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

points :	Cadeau surprise !	2000 points :	Console portable
points :	Calculatrice	2200 points :	Appareil Photo
points :	Chronomètre	2400 points :	Réveil Parlant
points :	Pendulette de voyage	2600 points :	Radio Réveil Stéréo
points :	Montre sport	2800 points :	Radio K7 Portable
points :	Montre parlante	3000 points :	Mini chaîne
points :	Baladeur Radio	3200 points :	Mini chaîne « Karaoke »

COMMANDEZ FACILEMENT

**LIVRAISON COURSIER EXPRESS***

Commande
Carte Bleue
au 43 290 290

Paris	2 H
Prix :	50 F
Banlieue	3 H
92/93/94	
Prix :	100 F
Banlieue	3 H
77/78/91/95	
Prix :	200 F

* Sauf Samedi

**GAGNEZ
DES
cadeaux !!!**

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 29

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom

Adresse

CodePostal

Tel Date de naissance//

Jeux				Chèque : <input type="checkbox"/>	Mandat : <input type="checkbox"/>
-------------	--	--	--	-----------------------------------	-----------------------------------

				Carte Bancaire : <input type="checkbox"/>
--	--	--	--	---

Nº _____

FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F)	CONSOLE 60F	30F	Expire le/.....
----------------------------------	-------------	-----	-----------------------

TOTAL A PAYER		Signature :
----------------------	--	-------------

Vds MD Fr. + Pad + man. d'Arcade px : 400 F. Laurent CASSOU, 46, rue de la Marne, 69500 Bron. Tél. : 78.26.49.88

Vds Sonic 1, 2, Strider-Lotus turbo Challenge, Aladdin, Terminator... Guillaume REMOND, 41, rue Joseph Lhoste, 77100 Mareuil-les-Meaux. Tél. : (16-1) 64.33.09.56

Vds MD + 2 man. + Aladdin px : 700 F ss gar. Erik BOURGUIGNON, 15, rue Charles Gonneau, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.42.05

Vds 5 jx (Flashback...) + 2 man. 6 boutons px : 1 000 F. Rémi DIOMEDE, 14, av. de la Rouvraie, 83580 Gassin. Tél. : 94.56.47.04

Vds sur MD : MK II : 250 FDBZ : 200 F Earth Worm. Jim. px : 250 F. Aurélien SABLONNIERE, 38, chemin du Bois Payen, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.73.93.92

Vds MD + jeu MCD + 5 jx + 2 man. px 2 500 F. Christophe GURSKI, 30, rue de la Forêt, 27910 Perriers-sur-Andelle. Tél. : 32.49.14.81

Vds jx MD : Aladdin, Pete Sampras, Tennis px : 199 F pce bte + not. Christophe COURCIER, 3, rue René Barthélémy, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.94.71

Vds Snining Force 1 et 2 px : 200 F Nba Jam. 150 F. Erik BOURGUIGNON, 15, rue Charles Gonneau, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.42.05

Vds jx MD 50 à 200 F. Nicolas FERMAUT, 117, rue Aristide Briand, 78700 Conflans-Saint-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.40.21

Vds 3 jx : Sonic, Pelé, Altered beast 250 F ou 100 F pce. Matthias. Tél. : (16-1) 60.20.79.14

Vds MD + man. + 3 jx (Dragon Ball Z, super off Road...) px : 630 F. Jérôme GARABEDIAN, 28, bd de Marcel, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.59.24.22

Vds MD Propad + man. + 2 jx Earthworm Jim, Flashback px : 100 F. Cédric AUGAGNEUR, 1, rue des Bains, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.90.90

Vds MD + MCD + 3 jx + 2 Pads sans fil px : 1 450 F. Mathieu LEBORGNE, 31, rue de Paris, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.44.67

Vds jx MCD : Dune 175 F Ground Zéro Texas px : 200 F neufs. Éric MONJOIN, 79, bd du Général Koenig, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.37.14.31

Vds MD + 2 man. 4 jx + Méga CD US : 1 500 F. David DIALE, 6, place Edison, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 48.61.51.86

Vds MD + 32 X + 2 man. + P. Sampras, Star Wars px : 1 500 F. Frédéric CUGINI, 83, bld Giraud, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.08.34

Vds MD + 2 Pad (un 6 bout) + 5 jx (E. Cham., F.F., Winter Ol.) px : 900 F. Guillaume MAUREL, rés. les Saules, bât. : A, n° 3, 11100 Narbonne. Tél. : 68.42.46.90

Vds MD Néo-Géo, GG, jx ssp. px bas. Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49

Vds MD + jx (Roi Lion, Mickey, Sonic 2, C. Spot, Aladdin, etc.). Alexandre JOSSERAND, 576, rue du Peloux Vial, 01310 Polliat. Tél. : 74.25.73.54

Vds MD + 3 man. + Menacer + 24 jx : MK1 et 2, Nba Jam, T2... px : 2 400 F. Alexis CRETEUR, 99, rue Lambrecht, 59500 Douai. Tél. : 27.96.70.38

Vds Sunset Riders, Ecco, Jurassic, Mortal etc à 200 F. Alexandre TOUYAROU. Tél. : 59.62.72.02

Vds MCD II + MDII + 1 jeu + démo px : 1 000 F. Mathieu LEBORGNE, 31, rue de Paris, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.44.67

Vds 10 jx MD px : 1 500 F. (Aladdin, Cool Spot...). Aurélien TAVIER, 150, rue de la Richelandière, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.32.39

Vds MD + 3 man. + 11 jx (Sof 2, Quack, Sonic 1, 2, Street 2, etc.) px : 2 100 F. Gilles BALMET, 25 bis, cours Berriat, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.10.00

Vds jx MD : Mortal Kombat II, 200 F et sur MCD Terminator px : 150 F. Xavier PICOT, 15, rue Curie, 77230 Saint-Mard. Tél. : (16-1) 60.03.20.45

Vds MD + Earth Wormjim & Flashback, 2 man. px : 800 F. Benoît LAFFARGE, 43 C, rue du Maréchal Leclerc, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.77.75.93

Vds MD + Fifa 95 + 1 man. turbo px : 600 F. Olivier GUITTON, 14, rue de Gélès, 33320 le Taillan. Tél. : 56.95.38.11

Vds MD + Sonic 3 px : 700 F. Frédéric HEUZE. Tél. : (16-1) 48.25.65.47

Vds MD + 2 jx + MCD 2 + 6 jx px : 2 000 F. Olivier ROBERT, 17, rue Saint-Thiébaud, 68800 Thann. Tél. : 89.37.93.46

Vds MD : 200 F ; vds jx de 50 F à 299 F (P. Sampr, sonic 2...). Adrian LAVY, Bonnatrait-Sciez, 74140 Douvaine. Tél. : 50.72.63.02

Vds MD 32 X + Doom + Virtua Racing (neufs) px : 1 250 F. Alexandre BERUET, 12, rue de Moscou, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.94.23.56

Vds jx MD (Mortal Kombat, Cool...). Baptiste PERROT, 30, rue Henri Laplanche, 22100 Dinan. Tél. : 96.39.85.48

Vds SF II : 180 F, Nba Jam : 220 F Street of Rage 2 : 90 F. Karim AMARA, 129 bis, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.38.44

Vds jx MD : Le Roi Lion, VR, DBZ tbe. Alexandre DO, 9, les Cottages, 67180 Dachstein. Tél. : 88.38.37.00

Vds jx MD de 100 à 200 F (Shin. Force, Fatal Fury, MK 2...). Anthony MOHEDANO, 65, rue de Lorraine, 57800 Freyming-Merlebach. Tél. : 87.04.77.12

Vds MCD + 10 jx + adapt. + 2 man. + MD 1 + 2 jx tbe px : 3 000 F. Fabrice CHAUDRIN, 1, place Descartes, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.68.45

Vds MD + 10 jx tbe px : 1 000 F (2 joy). Nicolas FERRON, 254, rés. du Parc Laval, 06670 Levens. Tél. : 93.91.08.18

Vds MD + 3 man. + 11 jx (SF2, Sonic 1, 2, Mortal K...) px : 2 850 F. Rémi MONTEILLER, Brugnerolles, 30480 Saint-Paul-Lacoste. Tél. : 66.30.21.01

Vds MD + 2 man. + 7 jx Super et SF II + DBZ + Flink + Astérix px : 1 600 F. Vincent HILDENBRANDT, 34, rue Principale, 68380 Muhlbach. Tél. : 89.77.72.13

Vds 16 jx MD de 50 à 100 F. Vds SMS + 2 man. + 10 jx px : 500 F. Hervé CUBIZOLLES, chemin Bas de Puech Colon, 30510 Générac. Tél. : 66.01.84.14

Vds 8 jx : 700 F (Eco, Nba Shadow, etc...) de 50 à 120 F. Alexandre LEFRANC, 180, chemin des Prud'hommes, 13010 Marseille.

Vds Urba Strike, Soleil, SS Fighter 2 de 250 à 350 F. Michel HARDY, 72, rue Gabriel Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.67.94

Vds Lands, SF2, MK, Nhlpa, P. Samp, Soleil, Dune 2, Sonic 1, 2. Julien VANEGUE, 27, rue Bourdaloue, 76600 Le Havre. Tél. : 35.53.31.47

Vds MD 32 X + 3 jx + 2 man. px : 2 150 F Néo-Géo + 2 man. + Aof 2 CS px : 1 900 F. Jean-François PIOT, 46, allée Jean-Baptiste Clément, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.25.29

Vds MD + 16 jx (Virtual Racing, Super SF 2, Roi Lion) + 5 man. + adapt. px : 3 400 F. Gaëtan PECHBERTY, 28, impasse Bajou, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.24.34

Vds MD 2 + 2 man. + Sonic 2 + pist. + 6 jx. Michel ROKOSZ, 40, rue Bouziri, Aviation, 002127 Rabat, Maroc. Tél. : (00.21.27) 75.95.82

DIVERS

Vds pour Saturn ach. jx, vds Clock Work Night ou éch. Gérard SAGROUN, 26, av. Dode de la Brunerie, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.24.92

Vds NG + 1 M + 2 jx + M. Card : 1 400 F SN + ZM + 4 jx + AD : 990 F MD + 2 M. + 4 jx px : 800 F. Arnaud BARBIER, 4, rue Delerue, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.99.95

Vds Néo-Géo + 2 pads + card + side kicks + FF. Special tbe px : 2 300 F. Guillaume DECORET, 9, rue des Figueurs, 66240 Saint-Estève. Tél. : 68.92.60.98

Vds Néo-Géo + man. + Mag. Lord + World H. II + F. Fury spéc. px : 1 500 F. Antoine DELLAMARIA, 4, rue de la Promenade, 88400 Gerardmer. Tél. : 29.60.81.39

Vds Néo-Géo + 5 jx — État neuf px : 2 500 F. Stéphane FUVEL, L'Envers des Étages, 74220 La Clusaz. Tél. : 50.02.44.02

Vds Néo-Géo + 2 man. + FF2 + S. Shodown + S. Sidekicks px : 3 000 F. David YOUYOU, 98 C, av. du Général Leclerc, 77610 La Houssaye-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.07.45.66

Vds syndicate sur Jaguar : 300 F. Alain AUBRY, rés. le Chesneau, Bât. C, 95700 Roissy-en-France. Tél. : (16-1) 48.62.12.43

Vds Saturn + Virtua Fighter + Pad px : 3 500 F. Arnaud CELLY, 40, rue de Lannoy, 59800 Lille. Tél. : 20.04.29.97

Vds Néo-Géo + man. : Samourai Shodown, px : 1 600 F à déb. Sébastien LAPERSONNE, 3, allée du Clairbourg, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.91.19

Vds Néo-Géo + 2 man. + World Heroes 1 590 F tbe. Paul ARMAND-DELILLE, 33, rue la République, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.31

Vds jx NG (3 CB L. Resort M. Lorb Sengoku Fight Cyber Lip...). Lionel BRUN, rue Fernand Pauriol, 13830 Roquefort-La-Redonne. Tél. : 42.73.01.93

Vds Néo-Géo + man. + S. Shodown tbe, S. S. px : 2 000 F. Sébastien LAPERSONNE, 3, av. du Clairbourg, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.91.19

Vds ou éch. sur Saturn Virtua Fighter et Clock Work Night. Jacky BRIXHE, 2, rue de Crusnes, 57 Aumetz. Tél. : 82.91.84.27

Vds Néo-Géo + MCard + 2 man. View Point Sidekick 2 tbe px à déb. Jean-Philippe BLANCHET, 125, rue Ernest Pernet, 73190 Challes-les-Eaux. Tél. : 79.72.83.97 (ap. 19 h)

Vds 3 do + 8 jx px : 3 500 F. Grégory LASBLIERE, 3, rue des Cailles, 77420 Champs-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.33.16

Vds Néo-Géo + 4 jx + MC + man. px : 2 000 F. Olivier VINCENT, 10, allée de Condé, 93 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.71.82

Vds jx sur Saturn et PSX. Ach. jx sur 300. Ludovic BROTONNE, 3, rue Roberval, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.03.56

Vds Atari STE 1 mo + impri. + jx px : 3 000 F. Eric MARTIN, 730/22, av. Georges Pompidou, 02000 Laon. Tél. : 23.20.20.41

Vds ou éch. jx GB, GG, Snin px de 100 à 300 F. Samuel WAGOWSKI, 21, rue du Buisson Saint-Louis, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.51 (W.E.)

Vds Néo-Géo + 2 Pad + Art of Fighting I Nam. 75 px : 1 500 F. Philippe DIAS, 8, av. de Kock, 93220 Gagny. Tél. : 43.09.76.14

ACHATS

Ach. imprimante pour Amiga 600. Guillaume GUIGNON, 13, rue des 7 Arpents, 67460 Sfelweysheim. Tél. : 88.20.04.52

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publions prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

RUBRIQUE CHOISIE :

☐

ACHATS

☐

VENTES

☐

ÉCHANGES

☐

CLUBS

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

Consoles + n° 44

MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Super Nintendo
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

CONSOLES + 130

CONSOLES

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO



11 NUMÉROS
de CONSOLES +



CE SUPER TEE-SHIRT
"ZE KILLER"

pour **288 F** seulement
au lieu de ~~352 F~~ !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

*vous recevrez ce tee-shirt dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de **288 F** au lieu de **352 F**. Je réalise une économie de **64 F**.

OUI, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : ☐ Taille M ☐ Taille L

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N° Expire fin

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire



E 44

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Systeme de Notation

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voici comment il fonctionne.

GENRE DU JEU: Plates-formes? action? réflexion? aventure? simulation sportive?... Chaque jeu a son genre, et on vous le donne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

NIVEAUX DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu).

CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de "La Guerre des étoiles" ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

NINTENDO/SNIN
AVENTURE
décembre

PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur du jeu, la machine sur laquelle il tourne, le genre et la date de sortie du jeu en France (sous réserve de changements).

Code des prix utilisé dans Consoles +

A : JUSQU'À 99F - B: DE 100 À 199F.
C : DE 200 À 299F. - D: DE 300 À 399F.
E : DE 400 À 499F. - F: DE 500 À 699F.
G : DE 700 À 999F. - H: DE 1000 À 1499F.
I : DE 1500 À 2000F.



ÉDITEUR: BULLFROG
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 85%

Le système de menus cachés est efficace et rapide.

GRAPHISMES 86%

Les manèges et les décors sont réussis. De rares bugs d'affichage.

ANIMATION 80%

Si le scrolling rame un peu, les nombreuses animations donnent vie au parc d'attractions.

MUSIQUE 82%

A chaque manège est associée une petite mélodie. On se croirait à la foire du Trône.

BRUITAGES 85%

Aussi marrants que la musique, les bruitages permettent de repérer les accidents.

DUREE DE VIE 84%

Seuls les fêrus de simulation sauront exploiter ce jeu comme il le mérite.

JOUABILITE 83%

Le maniement au joystick est pratique, même si quelques options n'auraient pas été de trop.

INTERET 89%

On a rarement vu de simulation si originale et amusante sur console. Une valeur sûre.

Note

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 et + (18 et +): c'est un super jeu! Il peut-être un Mega Hit Consoles+! Il ne manque sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très très bon jeu! Il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui fera les amateurs du genre.

45-65 (9-13): un jeu très moyen... acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux.

30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez pas le regretter qu'à vous-même en cas de déception.

Ze Killer n'est pas loin.
12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques heures de jeu, et hop! à la poubelle. Hello Ze Killer!

12 et - (moins de 2): beurk! Quel jeu! A n'acheter sous aucun prétexte.

Mention Spécial

CONSOLES+ D'OR

Rares sont les jeux pouvant bénéficier d'un tel honneur. Le C+ d'or est la récompense ultime, il caractérise la crème de la crème, le nirvana ludique. A ne louper sous aucun prétexte.

MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



scooter 50 cm³, dès 14 ans.

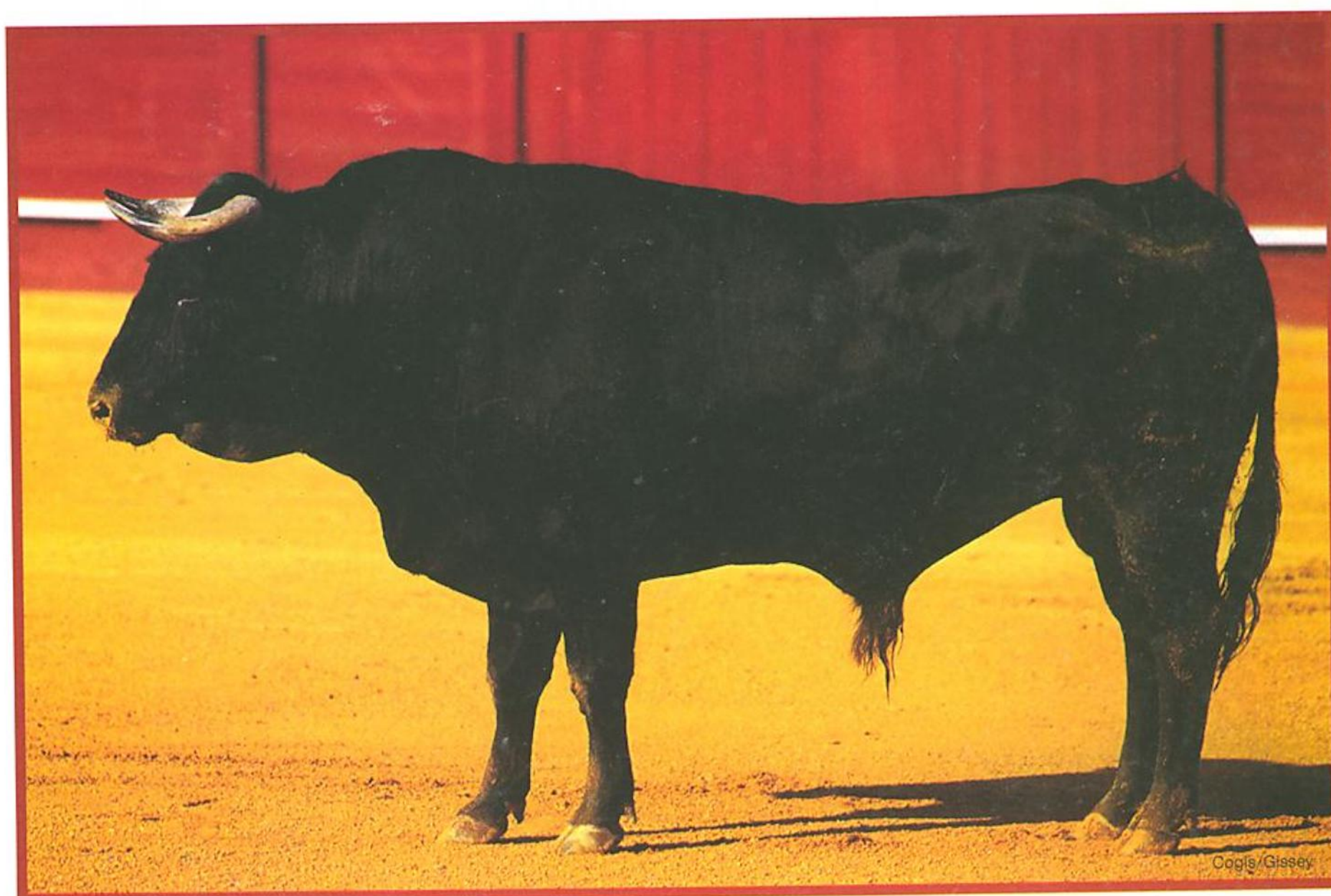


**Le Buxy RS a évidemment des concurrents mais
ils ne sont pas tous autorisés à circuler en agglomération.**

LE BUXY RS A TOUS LES AVANTAGES DU TAUREAU : FORCE, ROBUSTESSE, VIVACITÉ...

IMMÉDIATEMENT, VOUS VOUS DITES : "POURQUOI NE PAS ACHETER PLUTÔT UN BON BESTIAU ?". ET BIEN LA RÉPONSE EST SIMPLE :

LES TAUREAUX, MÊME HAUT DE GAMME, N'ONT PAS DE PNEUS LARGES. ALORS, IMAGINEZ-LES PRENDRE UN VIRAGE À 180°.



Cogis/Gissey

THE BULLET IS BACK!



Pete Sampras Tennis '96

Vous mourrez d'envie de trouver pour cet été un jeu de tennis très réaliste sur votre Mega Drive? Votre souhait est exaucé, Pete Sampras Tennis '96 arrive, et il ne vous laissera pas avide de sensations bien au contraire! A réserver d'urgence pour tous les vrais champions.



Codemasters 